

# JADE EMPIRE

2005 - dev. Bioware

**SPECIAL EDITION**

**mars 2007**

achetée 3.79 euros sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

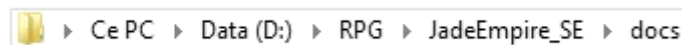
Commentaires / Textes / Objets / Interaction / Bonus ou Malus permanent / Décision

Donneur de quête / Tiers / Formateur et/ou Marchand / Allié actif / Ennemis

mise en garde - astuce - bug - important / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé / niveau

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

le manuel en Français, "manual.pdf", est dans le répertoire "\\docs "



<Windows> ne fonctionne pas / <Alt> + <Echap> renvoyer au menu principal / <Impr écr> ne fonctionne pas

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne



le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du titre

si la suppression des sauvegardes ne fonctionne pas, faites le manuellement dans le répertoire ...\\Save

accéder rapidement au menu principal -> <Echap> ou <Bouton gauche> 4 fois

augmenter la résolution -> menu principal -> paramètres graphiques



mode de difficulté -> menu principal -> difficultés <- modifiable à tous moments

modifier les contrôles clavier souris -> menu principal -> options -> commandes -> clavier

pensez aussi à ajuster la sensibilité de votre souris

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION \*\*\*\*\*



les mini jeux (missions de votre aéronef, la libellule céleste - faire de meilleures scores) seront disponibles en accomplissant des quêtes dans **Jade Empire**

manuel PC en Français -> [http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Jade\\_Empire\\_Manuel\\_FR.pdf](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Jade_Empire_Manuel_FR.pdf)

manuel Xbox en Français -> <https://www.abandonware-france.org/telechargement/51640/>

didacticiel combat -> oui

## \*\*\*\*\* CONSEILS \*\*\*\*\*

enchassez vos cristaux dans l'amulette du dragon selon la situation -> combat, fouille de contenant, discussion ou test de caractéristiques

(re)explorez l'entièreté des cartes - (re)parlez au tiers

de façon générale, quand vous levez une quête secondaire, essayez de la réaliser rapidement

certaines d'entre elles sont réservées à une voie, la paume ouverte (RP bienveillant) ou la paume fermée (RP malveillant)

présence de quêtes cachées

fouillez les tonneaux, les coffres les ossements - lisez les manuscrits (possibilité d'Xp ou de Bonus permanent)

localisez les formateurs et les marchands

au lieu d'user du pavé numérique, utilisez <1> à <0> du pavé principal pour sélectionner votre style actif

notez que les derniers dialogues sont enregistrés dans votre journal

spécialisez votre héro(ine) en n'oubliant pas que ...

les golems sont insensibles aux arts martiaux.  
les démons et les golems sont insensibles aux styles magiques.

les esprits sont insensibles aux styles armés.  
les démons, les esprits et les golems sont insensibles aux styles de soutien  
d'où ...

Golems -> styles armés  
Démons -> styles armés ou arts martiaux  
Esprits -> styles arts martiaux ou magiques

la plupart de vos *alliés* infligent des dégâts aux esprits et cela, même s'ils utilisent un style armé, c'est d'une logique implacable !

montée de **niveau** -> attribuez vos points de caractéristiques -> attribuez vos point de style en en gardant sous le coude <- tant que ça passe, ne changez pas grand chose - vous pourrez les distribuer à tous moments

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

étant obligé de quitter le jeu pour rédiger ces notes, j'ai relaté l'essentiel pour progresser convenablement - vous n'apprendrez donc pas grand chose sur la grande histoire (quêtes principales) en lisant ce texte, par contre, vous pourrez la finir <[;o)

les petites histoires (quêtes secondaires) sont elles explicitées <- en lien avec mon RP l'instant T ...

les tonneaux, coffres, ossements, objets ou pièces d'argent (Pa) au sol et les manuscrits peu important n'ont pas été localisés

sanctuaires et fontaines figurent eux sur la (mini) carte

difficulté Maître -> équilibré



TYPE DE PERSONNAGE	
FORT	
STYLES DE DÉPART	
DÉMON BLANC	
VAGUE CÉLESTE	

COMPÉTENCES DE PERSUASION			
CORPS :	5	CHARME	4
RAISON :	3		
ESPRIT :	2	INTUITION	3
RAISON :	3		
ESPRIT :	2	INTIMIDATION	4
CORPS :	5		

Santé 150 - Chi 120 - Concentration 130

Rôle Play -> Opportuniste - Lunatique puis la paume ouverte a partir du palais de Tien - le quartier du hangar à bateaux

## les deux fleuves

### l'école

#### niveau 1

arène d'entraînement -> Montagne souriante propose Ventre de fer (santé + 3 chi - 1 <- ok + tard), Cœur d'or (chi + 3 concentration -1) et Esprit d'acier (concentration + 3 santé - 1 <- ok + tard)

effectuez un combat d'entraînement (10 Xp) -> ... -> petit Gao -> ...

les quartiers de Maître Li - quête principale -> ...



reste a fouiller l'intérieur (ok voir + bas)

Sud Est -> **jardin d'étoile de l'aube** -> ... -> vous recrutez ...



*étoile de l'aube* -> ... -> Sud Est -> ...

## la ville

la grande place -> *bandit* ... - Fendo le marchand n'est pas là (ok + tard) -> ...

vers la porte des deux fleuves -> magasin de *Gujin* -> *manuscrit "héritage de Maître Li"* (concentration + 7) -> *Gujin* -> ...

**Vous avez le choix entre Bonne étoile, la légendaire épée longue, et Étoile d'or, le fameux bâton**

je choisis le style *étoile d'or* <- style armé demandant de la concentration -> idem pour Bonne étoile

*élève Si Feng* - *quête principale* -> ... -> Sud Est -> ... -> *bandits* -> ... -> *bandits*

## la plage

... -> *bandits* -> ... -> *bandits* -> ... -> *esprits* -> ...

### niveau 2

caractéristiques -> *corps + 1* - *esprit + 1* - *raison + 1*

10 points de style

démon blanc -> dégâts 1 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

*étoile d'or* -> dégâts 1 - réduction coût de concentration 1 - augmentation vitesse 1

reste 4 points de style

le vieux Ming -> ... -> Ni joh - je lui dis que son père va bien - Mme Jong -> ...

-----

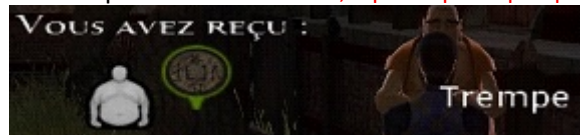
la ville -> vers la porte des deux fleuves -> magasin de *Gujin* -> si celle que vous aviez choisi ne vous convient pas, vous pouvez **changer [de style] d'arme** - il mentionne un *ermite* dans les **Marais** (ok + tard -> *Zu l'avisé*)

la grande place -> *Fendo le marchand* -> ... -> les caravanes ne venant plus jusqu'ici, son stock est vide

Sud -> 3 "copains" du *petit Gao* -> ... -> je leur met une rouste

vers l'école -> *jardin d'étoile de l'aube* -> élève *Si Feng* -> ...

arène d'entraînement -> *Montagne souriante* - si vous battez le record détenu par *Kia Min*, il vous donnera "quelque chose" -> ... -> il faudra lui demander comment la soigner (ok voir + bas) -> ... -> effectuez quelques combats contre plusieurs élèves <- 2, 3 puis 4 pour quelques xp -> ...



vous obtiendrez la technique Trempe (santé + 2)

j'apprends la technique Cœur d'or (chi + 3 concentration -1) contre 400 Pa

affrontez l'élève *Wen* (32 Xp)

*Kia Min* -> pour guérir rapidement, il lui faut une plante dont elle ne connaît pas le nom - elle vous renvoie vers ...

il est important de réaliser ces 2 quêtes secondaires la grotte aux esprits car vous ne pourrez plus la conclure ensuite

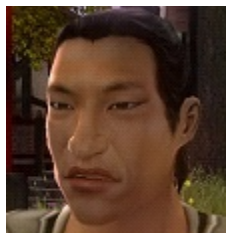
la plage -> *le vieux Ming* -> questionnez le sur l'élève blessée (*Kia Min*) -> il conseille un cataplasme à base de karata rouge pilée vendu par *Fendo le marchand* -> la grande place -> *Fendo le marchand* -> en utilisant Intimidation, je lui achète 20 Pa son cataplasme à l'herbe de penstemon qui ne la guérira pas complètement ... et me donnera un avantage

l'école -> arène d'entraînement -> *Kia Min* -> après lui avoir donné le cataplasme à l'herbe de penstemon, je lui mens concernant le tarif -> elle me remet 50 Pa

demandez à *Montagne souriante* pour la tentative de record -> affrontez 5 élèves -> il vous récompense en vous apprenant la technique Corps d'acier (santé + 5 concentration + 5)

*Kia Min* -> je lui dis la vérité ... -> élève *Lin* -> ... - demandez à l'affronter (40 xp) -> ... -> *Jing Wu* -> ... -> le *petit Gao* -> ...

*Maître Li* - quête principale -> ... -> demandez pour la statue de lion -> ... -> lancer le combat contre le *petit Gao* -> ...



vous devez obligatoirement le vaincre ...

... -> je dis à *étoile de l'aube* que *Maître Li* a est parfois déroutant



les quartiers de *Maître Li* -> *Maître Li* - quête principale -> ...

## la grotte aux esprits

... -> récupérez le 1er fragment de l'amulette du dragon sur la colonne -> ... -> 3 esprits -> enchassez y le cristal impur du guerrier (corps + 1)

... -> vieux maître + 2 esprits tourmentés -> cinématique -> Esprit étrange -> ...

Je choisis le feu.  
Je choisis la glace.

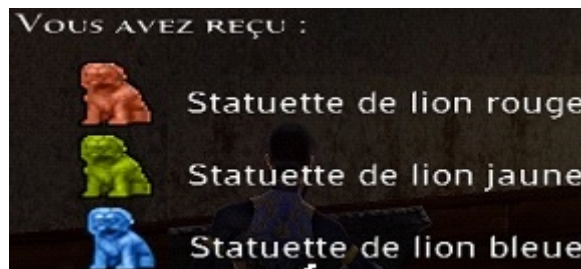
...  
je choisi le style éclat de glace (magie)

fouillez cette dernière cavité -> ... -> technique Corps charpenté (santé + 3 intimidation + 1) - 1er parchemin de Paume de fer (l'enclume) - quête trouver les 2 autres -> portail -> ...

-----

l'école -> les quartiers de *Maître Li* -> ... - quête principale

coffre -> ...



...

1ère quête de l'autel -> ... -> décidez de le détruire (25 Pa) ou de poser les trois statuettes de lion - je pose la statuette bleue, puis la rouge et enfin la jaune -> à chaque fois, gain d'1 Pa et d'1 Xp <- recommencez jusqu'à l'impossibilité de continuer

arène d'entraînement -> *Montagne souriante* vend 3 cristaux - j'achète cristal impur du guerrier (corps + 1) pour 200 Pa et la technique Esprit d'acier (concentration + 3 santé - 1) pour 400 Pa

derrière l'école soit au Nord -> tombe -> je met 1 Pa et récupère symbole du vieux maître -> les quartiers de *Maître Li* -> l'autel -> placez y le symbole du vieux maître -> 2nde quête de l'autel -> ... une lumière verte apparaît > placez la statuette de lion rouge puis la jaune pour faire du vert ... -> une lumière orangée apparaît > placez la statuette de lion bleue puis la rouge pour faire du orange ... -> une lumière violette apparaît > placez la statuette de lion jaune puis la bleue pour faire du violet ... -> vous obtenez la technique Regard de lion (santé + 2 concentration + 2)

## niveau 3

caractéristiques -> corps + 2 - raison + 1

5 points de style

démon blanc -> dégâts 1 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0  
étoile d'or -> dégâts 1 - réduction coût de concentration 1 - augmentation vitesse 1  
éclat de glace -> coût en chi réduit 1 - dégâts 1 - prolongement d'effet 1  
reste 6 points de style

arène d'entraînement -> élève Wen -> ...

la ville -> la grande place -> ... -> Fendo le marchand a des cristaux a vendre - demandez lui pour petit Gao -> ...  
-> vers la porte des deux fleuves -> magasin de Gujin - demandez pour petit Gao -> ...

Nord -> 2 mercenaires de Gao -> ... - j'utilise intimidation, ils s'en vont -> Yung le garde -> ... -> sortez par la  
porte des deux fleuves -> ...

## le marais

... -> 3 hors la loi -> ...

Hing le marchand - retrouver Feng (ok voir ci après) - je lui demande un récompense -> ... -> belvédère en  
ruines -> ...

Nord -> ... -> monolithe -> Zu l'avisé -> ... -> je le traite de lâche - Zu l'avisé ...



viens avec moi - il localise le petit Gao au Nord -> ... -> 2 chemins, Nord (ok après dans l'autre sens) ou ...

Nord Est -> ... -> camp des bandits -> 3 mercenaires de Gao -> Sing Wa -> ... - je mentionne la récompense -  
je vous laisse découvrir qui est Feng ... -> ... -> Hing le marchand, sur place, m'offre 250 Pa

... -> secteur de l'aéronef -> 4 mercenaires de Gao -> ... -> mercenaire de Gao - quête principale -> ... - je  
décide de le tuer - cristal de l'érudit du destin près de l'aéronef

Ouest -> ... -> pont du marais -> 2 mercenaires de Gao -> ... -> monolithe -> 1/2 tour -> ... -> Nord -> ...

## la grotte du marais

... -> liquidez les 3 ogres -> ...

Nord -> démon crapaud -> automatiquement, vous connaissez le style démon crapaud (transformation)

... -> le petit Gao avec Zu l'avisé -> ... -> je reste courtois avec étoile de l'aube -> ... -> automatiquement, vous  
obtenez cristal douce persuasion

Zu l'avisé reste avec moi -> 3 coffres -> technique Vivacité de la vipère (concentration + 2 charme + 1) -> ... ->  
parchemin de la vipère (Œil) - quête trouver les 2 autres parchemins

sortez de là -> ... -> cinématique -> ... -> combattez dans les airs avec votre aéronef -> ...



-----

automatiquement, vous connaissez la technique aura resplendissante (équipement d'aéronef)

vous êtes avec *Zu l'avisé* à l'Est de la ville des deux fleuves -> quête principale -> liquidez les mercenaires et ...

#### niveau 4

caractéristiques -> corps + 1 - raison + 2

5 points de style

démon blanc -> dégâts 1 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 1 - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 1

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 1 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

reste 5 points de style

le *lieutenant de Gao*

... -> automatiquement, vous prenez l'aéronef -> je choisi de combattre -> ...

## palais de Tien et alentours

### vers le barrage

le site d'atterrissage -> quête principale <- trouver un aéronef et une carte des vents

#### niveau 4

caractéristiques -> corps + 1 - esprit + 2

5 points de style

démon blanc -> dégâts 3 - dégâts de chi 2 - augmentation vitesse 2

vague céleste -> dégâts de Chi 1 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 1 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

éclat de glace -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

j'explore avec *Zu l'avisé* -> ... -> 3 fantômes de détenus -> cinématique -> ...

... -> pierre tombale -> 3 fantômes de détenus -> ... -> Ouest -> le pont est levé (ok + tard cf. le barrage) -> ...

Sud -> le pont couvert -> 3 conscrits -> ...

*renard de soie* -> ... -> *renard de soie* - se préparer à une 2nde rencontre (ok cf. le barrage)

Sud Est -> tour de guet impériale -> 3 conscrits -> ... -> *Shen Yi* -> ...

Les assassins du Lotus ont dû prendre une clé à Sheng,  
le ministre impérial du Palier de Tien

a propos de la porte des ruines

je le gracie -> coffres -> corde de soie - cristal de l'anguille

porte des **ruines** verrouillée (ok cf. fin **palais de Tien**) -> Sud -> ...

## palais de Tien

### quartier du campement

étoile de l'aube donne **crystal** **sourire de la chance**

campement -> ... -> **je dis à** étoile de l'aube que nous nous vengerons

Est -> **Yeung Yifong** -> ... - parler du **barrage** au **ministre Sheng** <- quête principale

### quartier de la maison de thé

... -> **Hui la brave** -> 3 **marins** -> **Hui la brave** -> ... - elle vous enseigne le style voleur d'esprit (**style unique**)

devant la maison de thé -> Ouest -> **Lan la couturière** - défendre **Bei le boulanger** - je lui demande une récompense (ok en 2 étapes) -> allez jusqu'au quartier du hangar à bateaux -> vers le quartier du port -> 3 **brigands** embêtent **Bei le boulanger** -> ... -> **Bei le boulanger** - parler à **Ai Lin** (ok cf. **le hangar à bateaux**)

retour devant la maison de thé -> ...

### niveau 5

caractéristiques -> **corps + 1** - **esprit + 1** - **raison + 1**

5 points de style

démon blanc -> **dégâts 2** - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> **dégâts 1** - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 1

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - **dégâts 2** - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 6 points de style

**Lan la couturière** -> ... -> la maison de thé -> **Hui la brave** -> **marins** -> **Hui la brave** ... - elle confirme d'aller voir le **ministre Sheng** + visiter **les ruines** (ok cf. **les ruines**) <- quête principale -> **Dutong l'imbibé** ... -> **Yanru le serveur de thé** -> ... -> **grand mère Kwan** - enquêter sur le titre de propriété de **Dutong** (ok voir + bas) -> ... -> **Dutong l'imbibé** -> son titre de propriété est caché ...

étage de la maison de thé -> **Ru le bûtelier** -> ... -> **Yaoru** -> ... -> **Dong Ping** et **Zhong** ... -> **Dong Ping** - demander à **Zhong** de suivre son maître -> **je le charme** - ils s'en vont - **Dutong l'imbibé** me récompense de 300 **pa** -> ... -> **Yushan le bienveillant** -> ...

**Chain Chin le cuisinier étranger** -> goûtez (**ou pas**) ses plats <- **enchâsez**, dans votre **amulette**, du dragon des cristaux augmentant votre **caractéristique la plus basse** - **je choisis** cœur d'ours rôti, anguilles en gelée puis testicule -> demandez le dernier -> **je lui demande de tester ensemble** -> échec de **charme** - **je goûte donc seul** -> ... -> **je mens** en lui disant qu'il n'est pas dangereux - il décède - je le pille et récupère des **Pa** et le **crystal la langue de bronze**

redescendez -> **Yanru le serveur de thé** -> ... -> demandez lui de servir 7 vin à **Dutong l'imbibé** -> parlez à ce dernier -> **je l'intimide** - il parle et avoue pour le titre de propriété -> son **garde du corps** le dessoûle - il propose de l'argent pour votre silence et celui de **Yanru le serveur de thé** -> **j'accepte**, il me donne 1 000 **Pa**

devant la maison de thé -> Est -> *Gufu la douce* -> ... -> derrière la maison de thé -> *Wong le plongeur & Teh le cuisinier* ... -> barre de fer nickel dans tonneau à l'Ouest de la maison de thé

retour au campement -> étoile de l'aube - vous évoquez sa naissance ... -> la maison de thé -> Sud -> ...

## les quais

*Lishun* -> ... -> Ouest -> *Chumin* -> ... -> Ouest -> -> 1/2 tour -> ... -> r.a.s. sur les pontons -> Est -> ...

## le quartier du hangar à bateaux

le hangar à bateaux -> *Ai Lin* affirme que *Bei le boulange* a promis de l'épouser - je décide d'en savoir plus et de questionner *Bei le boulanger* - il est là où vous l'aviez défendu -> ... -> vous allez ensemble au hangar à bateaux - *Lan* est présente -> ... -> je dis à *Bei* qu'une promesse est une promesse -> ... -> je dis à *Ai Lin* qu'elle a promis de ne pas faire de mal à *Bei* -> ... -> *Lan* me donne sa dot, soit 1 000 Pa -> ...

clef du hangar à bateaux dans vase -> porte vers bureau -> ...

reparlez à *Ai Lin* -> je décide de lui trouver un mari -> *Ai Lion* - elle cite *Yaoru et Chumin* -> sortez -> ...

les quais -> *Chumin* a propos de *Ai Lin* -> ... - intuition réussie -> vous allez ensemble au hangar à bateaux -> je dis à *Ai Lin* de lui donner sa chance puis que c'est un véritable artiste - intuition réussie -> mon entremise est une réussite - elle me remet ? Pa

vous êtes dehors, le hangar à bateaux est inaccessible ... en face -> *Jian poing d'acier* enseigne le style magique de l'air (voie de la paume fermée) - *Mme Vo* enseigne le style magique de la terre (voie de la paume ouverte) <- ok après la forteresse du lotus

si vous voulez apprendre un de ces styles magiques, il faudra vous en tenir à un RP malveillant (paume fermée) ou bienveillant (paume ouverte)

a partir de maintenant, je m'engage sur la voie de la paume ouverte (bienveillant) <- en espérant être absous de mes pêchés <[;o)

en allant au ponton -> le grand Tian ... cherche une gentille fille - il ne vous paiera pas

## le quartier de la jetée

*Jiang le marchand & Shipeng* -> mendiants - courtisanes - vaurien - employés des quais ...

*Lynx qui s'élance* vend 2 cristaux mineurs et enseigne les techniques équilibre de la nature (concentration + 15 chi + 3) 4 250 Pa (ok + tard) - élégance du faucon (concentration + 7 santé - 3) 800 Pa (ok + tard) - discipline du corps (santé + 7 chi - 3) 800 Pa - grâce de l'hirondelle (charme + 3 intuition - 1) 600 Pa

*capitaine Ing* -> fermer le barrage (ok voir + bas) - je lui demande une récompense pour le faire -> son bateau

...

## les entrepôts

six lieues l'érudit vous confiera une tâche quand vous comprendrez la voie de la paume fermée <- vous devez

avoir choisi cette voie - la quête "la cithare de la dissonance" s'affiche dans mon journal ...

Tong & 2 marins

## le quartier marchand

marins - paysans - vaurien- mendiant ... Rijin et Yjyin les paysans - le vieux Wei - chiu le marchand

Cheung le marchand -> récupérer sa statuette (figurine d'argile) volée par Tong - je lui demande une récompense -> les entrepôts -> Tong - je la récupère en utilisant intuition et la ramène à Cheung le marchand dans le quartier marchand - quand le barrage sera fonctionnel et qu'il sera livré, vous aurez droit à un rabais sur ses tarifs <- le revoir (ok voir + bas)

messenger -> quête principale <- rencontrer le seigneur Yun dans la forêt (ok cf. la forêt)

le ministre Sheng -> ... quêtes principales - il vous remet discrètement la clé des ruines et mentionne Ru le bâtelier pour l'aéronef détenu par les pirates

## niveau 6

caractéristiques -> corps + 2 - raison + 1

6 points de style

démon blanc -> dégâts 2 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 1 - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 1

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 2 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 12 points de style

Ouest -> en repartant, Jiang le marchand - quête principale - saboter le barrage - j'accepte et déciderait in situ -> ...

-----

vers le barrage -> Sud Est -> la porte s'ouvre grâce à la clé des ruines ...

## les ruines

camp des assassins du lotus -> ... -> 2 assassins et lieutenant du lotus -> vous obtenez automatiquement cristal de perception du voleur -> ... -> poudre du dragon dans petit meuble

Sud -> ... -> démon rat peureux -> ... -> démon rat peureux -> je le laisse parler -> trouver explosif et poudre de dragon (ok) pour trouver le cristal mentionné -> je lui laisse la vie -> ... -> Camée dans ossements (voir le vieux Wei ? <- quartier marchand du palais de Tien - ok c'est bien pour lui) -> 2 démons rats

Sud -> orphelinat désaffecté -> allez à droite et actionnez le levier deux fois -> ... -> bâtiment -> démon rat -> fantômes de Min et Bio -> ... -> je me propose de les aider - trouver Yushan le bienveillant et décider (le tuer ou lui faire enterrer leurs ossements - ok voir + bas) -> démon rat derrière le bâtiment

Est par où a eut lieu l'explosion -> extérieur de la carrière -> ... -> fantômes de détenus -> ... -> fantômes de détenus -> ...

la carrière -> ... -> *fantômes de détenus* -> ... -> *fantôme de Jizu l'étrangleur* et *fantômes de détenus* -> ... -> *fantôme de Shigi le geôlier* -> ... -> **je lui demande** si je peux l'aider ... vous avez obtenu le **crystal du voyageur** <- **quête du démon rat peureux**

1/2 tour -> *fantôme d'orpheline* -> **je lui demande** comment l'aider à traverser -> cassez les 3 **bambous** en vous plaçant côté extérieur -> ...

orphelinat désaffecté -> Sud -> ... - vous entendez le mot de passe "Shao Hua" -> *soldat impérial* -> ...

la grue -> *assassin du lotus* relève une passerelle, **levier** à votre droite -> ... -> **sentier vers** ...

## le barrage

vous êtes en face de **vers le barrage**

... -> *fleur sauvage* -> *Chaka* un démon -> ... -> **je reste courtois** avec eux ... **j'envoie** ...



*fleur sauvage* au campement du palais de Tien

recoin Nord -> **livre** vous enseignant la technique du Fleuve du temps (**chi + 5 intuition + 1**) dans **coffre**

avancez -> donnez le mot de passe (**Shao hua**) à *la statue sentinelle* -> escalier -> **cœur de jade** <- **j'attends** - **la quête des fantômes de Min et Bio** n'est pas finie (ok voir + bas) -> remontez -> baisser le pont via le **levier** -> ...

-----

**vers le barrage** -> **vers le palais de Tien** -> ... -> *Renard de soie* -> **je ne suis pas agressif** envers elle - **je lui dis même la véritable identité** de *Maître Li* <- elle n'en croit pas un mot - elle localise une **carte des vents** (**la forêt - le seigneur Yun**) -> *Renard de soie* -> **quête principale** <- atteindre **la Cité impériale**

## niveau 7

caractéristiques -> **corps + 2** - **esprit + 1** - **raison + 1**

5 points de style

démon blanc -> dégâts 2 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> **dégâts 2** - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 1

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - **dégâts 3** - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 13 points de style

**le palais de Tien** -> **la maison de thé** -> *Hui la brave* - **sa quête est clôturée** ... -> **étage de la maison de thé** -> ...

*Ru le batelier* -> ... - **j'utilise** charme pour le convaincre de nous aider à atteindre **le camp des pirates** - il sera à **la jetée**

Yushan le bienveillant -> ... - automatiquement, vous êtes à orphelinat désaffecté -> je décide de lui faire enterrer les ossements des fantômes de Min et Bio -> ... -> parlez avec votre allié - Zu l'avisé me concernant

vers le barrage -> conscrits -> le barrage -> cœur de jade -> je décide de fermer le barrage

### niveau 8

caractéristiques -> corps + 2 - raison + 1

8 points de style

démon blanc -> dégâts 2 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 1

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 2 - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 2

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 3 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 19 points de style

... -> apprenti du lotus, sergent et 2 soldats impériaux -> ... -> vers le barrage -> le palais de Tien -> automatiquement, vous êtes près du campement -> Honren, envoyé par le capitaine Ing, vous remet 2 300 Pa - je lui donne 1 Pa -> parlez avec vos alliés -> ...

je repars avec fleur sauvage ...

devant la maison de thé -> Jiang le marchand n'est pas content de la remise en eau du barrage - il est accompagné de 2 sbires

quartier marchand -> donnez le Camée au vieux Wei -> ... -> je ne lui demande pas de récompense

Cheung le marchand vend des cristaux et le style dragon des tempêtes (soutien / 3 824 Pa / ok après la forêt) - je lui revend quelques cristaux ...

le ministre Sheng -> ... - vous apprenez que c'est le grand Gao le chef des pirates ...

le quartier de la jetée -> Lynx qui s'élance -> je lui achète les techniques équilibre de la nature (concentration + 15 chi + 3) et élégance du faucon (concentration + 7 santé - 3), le tout pour 5 050 Pa - il me reste 8 910 Pa

le quartier du hangar à bateaux -> Mme Vo - je n'ai pas encore assez assimilé la voie de la paume ouverte ...

quartier marchand -> Nord -> ...

### la forêt #1

revenir au palais de Tien vous soignera totalement ... les esprits réapparaîtront sporadiquement tant que vous n'aurez pas apaisée la forêt ...

le camp du seigneur Yun -> fantômes - esprit errant -> le seigneur Yun -> ... - quête principale - trouver lance agile en prenant à gauche à l'embranchement

Si vous êtes vigilant, vous trouverez peut-être quelques-uns des petits sanctuaires qui sont dispersés dans la forêt. On dit que certains d'entre eux sont sensibles à la magie ou aux charges de Chi.

...



... -> le croisement -> 2 *esprits errants* - *fantôme* -> ... -> Est (ok cf. **la forêt #2** - vous pouvez y aller de suite ...)  
-> ... -> Nord -> approchez du 1er sanctuaire provoque un effet - a voir + tard

Ouest -> ... -> le pont -> 2 *esprits errants* attaquent *chasseur* - aidez le -> ... -> *chasseur* -> je me propose de l'escorter au palais de Tien, il préfère retourner à l'auberge la halte des pèlerins - il vous déconseille d'aller au Temple de l'ombre de la forêt à gauche de l'embranchement, l'auberge la halte des pèlerins étant à droite - l'ombre de la forêt intervient -> ... -> ...

l'embranchement -> 2 *esprits errants* - 2 *fantômes* - *ghost lord* -> 2nd sanctuaire - idem que précédent - a voir + tard

suivons les conseils du *chasseur* -> Ouest (ok après le **royaume céleste** par l'autre côté) - Est -> ... -> secteur sans nom -> plusieurs vagues de *fantômes* et d'*esprits errants* -> ...

### **l'auberge la halte des pèlerins**

3 *esprits errants* -> ... -> *aubergiste* -> ... - j'utilise charme et je lui mens - il me donne le quartz du temple -> clients -> ...

houm le soumis -> ... - j'utilise charme - il mentionne "les serviteurs difformes de la mère" - il vend des cristaux dont cristal de ténacité (corps, esprit et raison + 2 <- réservé à la voie du poing fermé)

#### **niveau 9**

caractéristiques -> corps + 1 - esprit + 1 - raison + 1

9 points de style

démon blanc -> dégâts 3 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 3

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 3 - réduction coût de concentration 2 - augmentation vitesse 3

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 3 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 10 points de style

auprès de l'*aubergiste*, abordez le sujet de la mère et "ses serviteurs difformes" -> ... -> affrontez les *cannibales* -> ... -> automatiquement, Houm le soumis -> ... - il parle de **cavernes**, sans savoir comment y accéder, dans laquelle se trouverait la mère (ok après le **royaume céleste**) -> demandez lui pour apprendre la boxe ivre -> affrontez le *fantôme* en utilisant les bouteilles de vin qu'il lance ...



je l'envoie au campement de palais de Tien

secteur sans nom -> 3ème sanctuaire - idem que pour les deux autres - a voir + tard

Nord -> ... -> le carrefour -> *Tornade noire* et *lance agile* -> pensant que vous êtes un esprit, *Tornade noire* -> ... -> ayant dit à *lance agile* que vous détenez le quartz du temple, il mentionne le rituel des saisons à réaliser <- quête principale - manuscrits s'y référant seraient dans le **Temple de l'ombre de la forêt** (ok voir + bas)

"Une forêt", disait-il, "ne se soucie que de deux saisons : l'air glacial de l'hiver et le souffle brûlant de l'été sont les seules choses auxquelles elle est sensible".  
"Le ciel de l'hiver froid est d'un bleu monotone, et les prés du printemps verdoient sous la rosée ; rouge feu la couleur au plus chaud de l'été, puis les feuilles jaunissent en un tapis d'automne".

...

avant de partir au **camp du Seigneur Yun**, *lance agile* dit qu'il peut vous apprendre (ok voir ci dessous)



j'envoie *Tornado noire* au campement de palais de Tien

Est -> piédestal (ok juste après) / Ouest -> le temple de l'ombre de la forêt (ok juste après)

1/2 tour -> **camp du seigneur Yun** -> *lance agile* vend des **cristaux mineurs**, le style dragon des tempêtes (soutien / 4500 Pa - avec son rabais, *Cheung le marchand* est moins cher), le style frappe légendaire (arts martiaux / 6 000 Pa) et les techniques esprit du chasseur (**chi + 15 concentration + 3 / 4 250 Pa, je l'achète**), force du sanglier (santé + 7 chi - 3 / 1 250 Pa), **œil perçant** (concentration + 7 charme -1 / 1 250 Pa) et sens du prédateur (intuition + 7 chi - 3 / 1 000 Pa)

retour tout au Nord -> le temple de l'ombre de la forêt -> *manuscrit* mentionne ...

Sur une autre note, un peu plus récente, vous lisez : "Comme je le redoutais, mon fils ne fait guère cas de mes leçons. Peut-être vais-je placer une sorte de pense-bête à son intention. Le violet n'est certes pas la couleur de notre blason, mais il devrait faire l'affaire. Je l'espère, en tout cas."

bleu + rouge = violet ...

Est -> posez le **quartz du temple** sur le piédestal -> là, il faut générer les faisceaux aux couleurs de l'hiver et de l'été -> touchez les deux interrupteurs sans cordes - il y en a un en bas de l'escalier et un + bas sur la droite -> en revenant, touchez la **corde bleue** de l'interrupteur situé à gauche de l'escalier (**hiver**) -> touchez la **corde rouge** de l'interrupteur localisé à droite de l'escalier (**été**) -> ...



les faisceaux ciblent le même point ...

escalier -> piédestal -> ... -> portail apparaît dans le temple de l'ombre de la forêt -> empruntez le -> ...

## le royaume céleste

... -> Zin Bu l'abaque magique -> ...



je l'engage ... <- voir + tard ce qu'il propose (ok)

... -> aidez les 3 esprits renards contre les 2 démons crapauds envoyés par la mère -> ... -> aidez les 2 esprits renards contre le démon crapaud et le démon équin envoyés par la mère -> ... -> vous obtenez le style démon équin (transformation)

... -> aidez l'esprit renard contre le démon crapaud, le démon équin et le démon rhinocéros envoyés par la mère -> ...

l'ombre de la forêt et défense scintillante -> ... -> je reste courtois avec eux - je décide d'affronter la mère (quête principale) et de repartir à pieds ...

## niveau 10

caractéristiques -> corps + 2 - raison + 1

10 points de style

démon blanc -> dégâts 3 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 3

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 1 - augmentation vitesse 0

étoile d'or -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 3

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 3 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

reste 10 points de style

... -> jusqu'au portail, quelques démons envoyés par la mère a liquider -> ...

## la forêt #2

... -> Sud -> ... -> l'embranchement -> Est -> ... -> secteur sans nom -> l'auberge la halte des pèlerins -> au fond, comme vous l'avait dit l'ombre de la forêt -> passage vers le monte charge -> ...

La créature anthropophage qu'on appelle la Mère est un démon primaire de la faim capable de muer les hommes en bêtes dégénérées.

## les cavernes

... -> salle du boucher -> ... -> le boucher et cannibales -> ... -> prisonnier -> ... -> je lui demande comme l'aider - il veut que vous le liquidiez - je le fais -> ... -> salle du dompteur -> le dompteur et des démons rats -> ... -> pont -> cannibales -> ...

automatiquement -> *fleur sauvage* s'en va couvrir vos arrières - *Houm le soumis* et *Tornade noire* sont avec vous

... -> *la mère* ...



et des *cannibales*

*je choisis la méthode* la plus simple et radicale -> détruire 3 *piliers* ... -> ... -> *l'ombre de la forêt* -> ...

-----

vous êtes au croisement - *automatiquement* -> *Houm le soumis* et *Tornade noire* s'en retournent au campement du palais de Tien - *fleur sauvage* est de nouveau avec moi -> Est -> ...

Sud -> le camp du *seigneur Yun* -> *je ne lui demande pas* plus - il vous remet sa *carte des vents*

-----

le palais de Tien -> le quartier marchand -> *Cheung le marchand* -> *je lui revends des cristaux et achète* le style dragon des tempêtes (*soutien / 3 824 Pa*)

### niveau 11

caractéristiques -> *corps* + 2 - *esprit* + 1

11 points de style

démon blanc -> dégâts 3 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 3

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - *prolongement d'effet* 2 - augmentation vitesse 0

*étoile d'or* -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 3

éclat de glace -> coût en chi réduit 2 - dégâts 3 - prolongement d'effet 2

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - *prolongement d'effet* 2 - augmentation vitesse 0

reste 16 points de style

je suis avec *Tornade noire* -> le quartier de la jetée -> ... -> *Ru le bûcher* -> ...

### le camp des pirates

... -> *Cheung le pirate esclave* -> ... -> *je lui dis* que je ne couperai pas la *corde* ... -> *quai* -> *pirates* -> ... -> *entrepôt* -> *pirates* -> ...

- **enclos à esclaves** -> ... -> aidez *Ciel étoilé* contre des *pirates* -> ... -> il vous explique son plan pour franchir la porte -> ... -> *Yeung Yifong* (erreur sur son nom dans votre journal - vous l'aviez rencontré, elle et sa fille, à l'Est du **campement du palais de Tien**) -> libérer sa fille *Fuyao* (ok voir ci dessous)

Sud -> **porte** -> *pirates* -> ... -> **atelier de Kang** -> ... -> *pirates* -> ... -> **je lui demande** de nous aider - il accepte et vous précise plusieurs choses - il se ralliera à vous quand *le grand Gao* sera mort -> ...

montez -> Ouest -> **levier** pour déployer la passerelle -> Est -> *pirates* -> ...

Ouest -> ... -> *pirates esclavagistes* -> ... -> *Lun le hautain* et *Fuyao* -> **je lui fais comprendre** qu'elle ne sera plus son esclave -> *Yeung Yifong* -> ... - *le ministre Sheng* aura sûrement une récompense pour vous (ok + tard) - *Fuyao* vous offre **2nd parchemin de Paume de fer (la forge)**

1/2 tour -> Nord -> ... -> *pirates* -> ...

**l'atelier** -> *démon rat*, *démon rhinocéros* et *démon équin* -> ... -> **manuscrit configuration du cheval** - ... - *pirates* et "ogre" -> **grande porte** fermée au Sud - Ouest -> ...

**la tour de contrôle** -> *inquisiteur Lim* et *le grand Gao* -> ... -> vous récupérez ...

**Vous avez découvert un autre fragment d'amulette : deux nouveaux emplacements sont maintenant disponibles pour vos cristaux.**

un **2nd fragment de l'amulette du dragon**

*Kang* et *Ciel étoilé* -> ... -> **je recrute** *Ciel étoilé* - il **n'apparaît pas encore dans la liste des alliés**

## niveau 12

caractéristiques -> **corps + 2** - **esprit + 1**

12 points de style

*démon blanc* -> dégâts 3 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 3

*vague céleste* -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

*étoile d'or* -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 3

*éclat de glace* -> coût en chi réduit 2 - dégâts 3 - prolongement d'effet 2

*démon crapaud* -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

*voleur d'esprit* -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

*démon équin* -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

*dragon des tempêtes* -> dégâts de Chi 0 - **prolongement d'effet 3** - augmentation vitesse 0

reste 24 points de style

*Tornado noire* -> ... -> **caisse de la cithare** dans **coffre** (vous avez la **corde de soie**, il vous manque **le chevalet**) - **livre** donne technique Dureté du bois (**santé +2**) <- il faut avoir lu les deux autres histoires de l'aéronautique ...

**l'atelier** -> *Kang* -> donner lui votre **impénétrable source d'énergie** et lancez le vol à à bord de la *libellule céleste*, vers le **palais de Tien** -> **je décide** de combattre - vous obtenez *Rage hurlante* (**équipement d'aéronef**)

-----

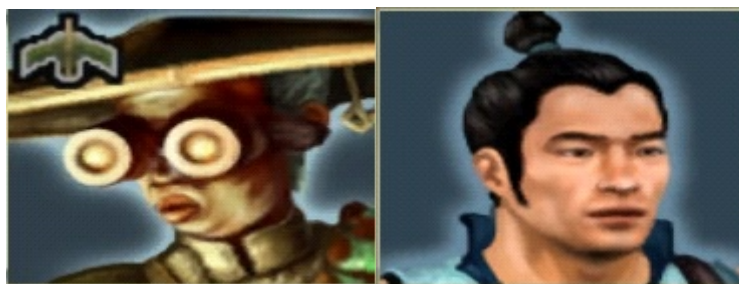
**le palais de Tien** -> ...





la libellule céleste ...

le campement -> je dis à étoile de l'aube que je suis content qu'elle me pose des questions



Kang et Ciel étoilé rejoignent officiellement le groupe de vos alliés

parlez à ces derniers - si ce n'est déjà fait, regardez ce que vend Zin Bu l'abaque magique

je suis avec Ciel étoilé

le quartier marchand -> Yeung Yifong, à côté du ministre Sheng -> ... - ce dernier vous remet 500 Pa

le quartier du hangar à bateaux -> Mme Vo -> ...



je n'ai pas encore assez assimilé la voie de la paume ouverte ...

la forêt -> l'auberge la halte des pèlerins -> esprits -> ... -> ils vous enseignent la technique Mantra du serpent (concentration + 5 chi + 5) -> pour ce qui concerne les sanctuaires, je pense qu'il aurait fallu les approcher lors des phases d'affrontement <- trop tard tant pis

retour au campement -> Kang pour décoller, en attaquant, vers ...

## la cité impériale

### le quartier du marché

#### le campement

... -> la princesse Sun Lian (renard de soie - ce serait la fille de l'empereur Sun Hai) -> ... -> laquais servile vous remet message de la princesse Lian -> consultez le <- quête principale - la retrouver au jardin des érudits (ok c. le jardin des érudits)



parlez avec vos *alliés* -> ... -> *Bai l'alpageur* -> ... - j'utilise charme pour localiser les assassins du lotus - il existerait un passage dans la **nécropole** pour accéder à leur **forteresse du lotus** -> Est -> ... -> *assassin du lotus* -> ...

## les portes de la cité impériale

*capitaine Sen* recherche deux criminels, *Yukong l'inspiré* <- en parler à *Dame Rento* dans l'**arène impériale** (ok voir + bas) et *Lune pâle* qui serait partie en direction de la **nécropole** (ok cf. la **nécropole**) -> j'utilise charme pour avoir de meilleures primes -> ... -> Ouest -> ...

## l'arène impériale #1

extérieur -> garde -> ... -> configuration du dragon dans tonneau

### le rez de chaussée

... -> *preneur de paris* - en tant que participant, vous ne pourrez pas parier ... -> ... -> *taoran le tonitruant* vend des babioles - rien pour un guerrier dit il ?

### 1er étage

la taverne -> *tavernier* -> ... -> *lao l'obsédé* -> ... -> *Daoshen le joueur* propose un jeu de dés - je fais 3 parties, j'en gagne une

Nord -> la cuisine -> ... -> 1/2 tour -> Sud Ouest -> balcon -> *brise légère* s'épanche sur sa relation avec le *juge Fang* ... - *gardes de Fang* ne vous laissent pas le voir -> ... -> *Dame Rento* -> *Yukong l'inspiré*, "le théâtral" qu'elle a parrainé, serait aux **jardins des érudits** - elle vous demande de l'épargner (ok cf. le **jardin des érudits**)

... -> le bureau des combats -> *li li belle & le soldat de fer* -> ... -> *Han la poisse* -> ... -> *docteur An* -> ... -> il vend 3 cristaux et peut vous "inculquer" les techniques un esprit sain dans un corps sain (santé + 15 concentration + 5 / 5 000 Pa - ok durant la **nécropole**) - corps vigoureux (santé + 10 chi - 2 / 2 500 Pa - ok durant la **nécropole**) - clarté de l'esprit (concentration + 10 intimidation - 1 / 2 500 Pa ok après le **jardin des érudits**) - peau de porcelaine (charme + 2 chi - 4 / 2 000 Pa) -> ... -> *Khana la pourpre* -> ... -> les 3 frères *Sung* -> ...

automatiquement, *Qui l'organisateur* -> ... - remporter les combats de qualification (ok de suite) -> je lui donne un faux nom - je combattrai sous celui de phénix d'argent ... -> je gagne le 1er combat de qualification contre 1 ogre - 300 Pa de récompense -> ... -> enclos des créatures -> r.a.s. -> remontez au bureau des combats -> ... -> *Qui l'organisateur* -> je gagne le 2nd combat de qualification contre 4 élèves - 400 Pa de récompense -> ... -> *Qui l'organisateur* -> je gagne le 3ème combat de qualification, dans un temps limité, contre une statue grossière <- utilisez votre art martial préféré - 500 Pa de récompense -> ... -> *Qi l'organisateur* -> je gagne le 4ème combat de qualification contre *Han la poisse* - 500 Pa de récompense -> ... -> *Qui l'organisateur* -> ... - remporter les combats de la division de bronze (ok cf. l'**arène impériale #2**) -> ressortez à l'air libre -> Sud -> ...

## la place des marchands

échoppe du forgeron -> il vend cristal, l'épée du dragon (10 000 Pa), le style bâton perfection (arme légendaire + 25 % dégâts - 7 500 Pa - je l'achète - il remplace étoile d'or), une barre de fer nickel (500 Pa) et la technique la litanie de l'artisan (concentration + 5 / 1 600 Pa - je l'achète)

Junda & Lina -> Sud -> ... -> garde -> ...

## **l'école du léopard noir**

aire d'entraînement -> ... -> 4 *novices* -> ... -> 1er frère Kai -> ... -> je décide d'intégrer leur école d'arts martiaux -> 1er frère Kai - battre un à un les 5 (ou 6) tiers qu'il a désigné (ok voir ci dessous - 3 puis le conflit entre les 2 Maîtres ...)

les chambres -> ... - je n'y entre pas -> le réfectoire -> ... - saule qui murmure - le 3ème frère Renshan

étage -> ... -> le jardin -> ... - 6ème frère Gaoshan -> ... -> je gagne ce combat -> ...

### **niveau 13**

caractéristiques -> corps + 3

13 points de style

démon blanc -> dégâts 4 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 3

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton perfection -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 3

éclat de glace -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 4 - augmentation vitesse 0

reste 17 points de style

les chambres -> chambre du 5ème frère Shangjin -> ... -> je gagne ce combat -> ... -> chambre du 4ème frère Yu -> ... -> je gagne ce combat -> ...

automatiquement, Maître Faucon souriant -> ... -> je refuse de tuer le 1er frère Kai et Maître Phénix radieux -> ...

le réfectoire -> le 3ème frère Renshan -> ...

automatiquement, les chambres -> le fantôme de Maître Phénix radieux -> ... -> je lui dis que je vais tuer Maître Faucon souriant -> ... -> la chambre de Maître Faucon souriant -> ... - je refuse de retourner ma veste -> ... -> je gagne le combat contre Maître Faucon souriant -> ... -> Maître Phénix radieux & le 1er frère Kai -> ... -> je désigne ce dernier comme étant le nouveau Maître de l'école du léopard noir -> Maître Phénix radieux me donne le cristal de bénédiction divine (bouclier offensif - voie de la paume ouverte) et m'enseigne le style paume paralysante (soutien) -> ... -> Maître Kai me donne le mantra de l'esprit infini (concentration + 5 chi + 5) et le cristal du génie intérieur

retour à la place des marchands -> Est -> ... -> la place sans nom -> ... -> garde -> ...

-----

je décide de retourner à l'arène impériale -> 1er étage -> le bureau des combats -> Qui l'organisateur -> ... -> il n'est pas prêt ... -> parlez aux autres concurrents ... -> la place sans nom -> Sud -> ...

### **le jardin doré #1**

garde -> ...

## la nécropole

revenir au quartier du marché vous soignera totalement

garde -> ... -> j'utilise intimidation -> ... - Lune pâle serait bien dans la nécropole -> allez y -> ... -> 2 esprits tourmentés -> ... -> Shen le fossoyeur -> ... - je lui dis que c'est monstrueux de voler les morts que je n'ai rien à faire avec lui - sa quête est "quand même" dans le journal <- apaiser 3 esprits majeurs

Sud -> l'habitation de Shen le fossoyeur -> ... -> fantôme de sa belle mère -> ... -> il vous donne des Pa et le cristal le deuil de l'âme

Nord -> ... -> 1er carrefour -> esprit errant -> ... -> Sud Est -> ... -> fantôme de Ren ming -> ... - il sera en paix quand vous lui aurez ramené son empoisonneuse d'épouse, Ren feng - je choisis de l'aider -> quartier de la place du marché -> la place des marchands -> Ren feng -> ... -> je décide que nous allons ensemble lui expliquer -> automatiquement, vous y êtes -> ... -> j'utilise charme pour convaincre Reng min - je ne demande pas de récompense -> il s'en va en paix

Est -> ... -> le tombeau des miséreux (ok juste après) -> 2 esprits errants -> Nord -> ...

2nd carrefour -> le fantôme de Bai le marchand -> ... - éliminer les fantômes de ses assassins - je choisis de l'aider -> Sud -> le tombeau des miséreux -> entrez y -> fantômes de Si tsu et Si ran -> ... -> 2nd carrefour -> le fantôme de Bai le marchand -> ... - avant de s'en aller en paix, il vous offre un Bézoard de vache

le fantôme de Mlle Shan -> ... - retrouver son bébé enlevé par Shen le fossoyeur - je choisis de l'aider -> l'habitation de Shen le fossoyeur -> dites lui pour les fantômes de Ren ming et Bai le marchand, il vous donnera 800 Pa -> je lui demande pour le bébé de Mlle Chan - il serait mort en même temps qu'elle soit, en couche -> ... -> je lui demande où il est enterré - il ne sait plus mais dit que son nom faisait moins de 3 lettres -> 2nd carrefour -> je demande des précisions au fantôme de Mlle Chan -> ...

Selon Shen, le nom de l'enfant de mademoiselle Chan était court et composé de moins de 3 mots.  
Mademoiselle Chan a dit être sûre que son enfant était un garçon.  
Mademoiselle Chan a affirmé que son enfant portait le nom d'un des membres de sa famille.

extrait de votre journal

les sépultures de la famille Chan sont dans leur concession juste à côté -> ...

[Examiner la première pierre tombale. Chan Han.]  
[Examiner la deuxième pierre tombale. Chan Li.]  
[Examiner la troisième pierre tombale. Chan Ding Sheng.]  
[Examiner la quatrième pierre tombale. Chan Tuo.]  
[Partir.]

...

là, avec les indices que vous avez, ce n'est pas compliqué ... -> je dis au fantôme de Mlle Chan que son enfant s'appelait Chan Tuo -> ... -> elle s'en va en paix -> l'habitation de Shen le fossoyeur -> dites lui pour le fantôme de Mlle Chan, il vous donnera 400 Pa -> Shen le fossoyeur - il vous sollicite pour ramener le fantôme de Fong le vieux tanneur jusqu'à sa tombe (ok après la forteresse du lotus)

2nd carrefour -> escaliers vers l'Est -> ... -> style bâton démoniaque dans ossements (arme légendaire + 50 % dégâts - remplace bâton perfection) -> ... -> Lune pâle -> ... -> tombeau inachevé (ok après l'arène impériale #2 - vous pouvez y aller maintenant ...)

la place du marché -> les portes de la cité impériale -> rendez compte au capitaine Sen pour Lune pâle -> il vous verse la prime de ... 4 000 Pa

#### niveau 14

caractéristiques -> corps + 3

14 points de style

démon blanc -> dégâts 4 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 4

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 4

éclat de glace -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 4 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

reste 19 points de style

je passe par le bureau des combats au 1er étage de l'arène impériale -> docteur An -> je lui achète les techniques un esprit sain dans un corps sain (santé + 15 concentration + 5 / 5 000 Pa) et corps vigoureux (santé + 10 chi - 2 / 2 500 Pa) -> je lui revend quelques cristaux ...

le jardin doré -> la nécropole -> 2nd carrefour -> Nord Est -> 3ème carrefour -> Est -> le pont inachevé ...

1/2 tour -> 3ème carrefour -> Nord -> ... -> la pagode (ok cf. jute avant la forteresse du lotus) -> 1/2 tour -> 2nd carrefour -> Nord -> tombeau de l'érudit oublié (ok après l'arène impériale #2) - 3 esprits errants -> ...

Nord -> tombeau de Ji Xin tout près du 1er carrefour (ok après l'arène impériale #2 - quête de Wen Zhi le fou) -> ... -> Nord -> portes massives -> ... -> tombeau du collectionneur émérite (ok après l'arène impériale #2 - quête de Jinlin)

la nécropole étant cartographiée, revenons à nos moutons ...

#### le jardin doré #2

depuis l'entrée de la nécropole -> Est -> garde -> ...

la place -> Song le mendiant -> ... -> je lui donne la pièce en lui disant qu'il est honorable de chercher la sagesse -> ... -> automatiquement -> serviteur Ji -> ... - je réponds par les 1ères propositions de dialogues -> ... -> ministre de la culture -> ... - faire en sorte que l'étranger, au jardin des érudits, ce comporte de façon appropriée (ok cf. le jardin des érudits - l'air de rhétorique)

... -> garde devant le logement de fonction du ministre - il est fermé (ok cf. après l'arène impériale #2) -> ... -> le pavillon du théâtre -> ... -> garde -> ...

#### le jardin des érudits

automatiquement -> Renard de soie -> ... -> quête principale - se faire recruter par les assassins du lotus pour trouver, dans leur forteresse, les preuves des manigances de Main noire - elle vous propose deux possibilités : via Dongow l'érudit pour atteindre le recruteur de l'inquisition (demandera de la subtilité et de la réflexion) ou bien via le bourreau (dans le but d'attirer son attention, devenir le champion de la division d'argent dans l'arène impériale - ce sera mon choix)

je renvoie Ciel étoilé au campement du quartier du marché, Renard de soie est avec moi



...

... -> automatiquement, capitaine de la garde impériale et garde impérial - ils étaient avec la princesse Sun Lian (Renard de soie) à votre arrivée dans le quartier du marché -> ...

manuscrit configuration du serpent -> Dongow l'érudit -> ... - quête principale - vous avez rendez vous avec le recruteur de l'inquisition au campement du quartier du marché (ok après l'arène impériale #2)

... -> Dongow l'érudit -> ... -> garde -> ... -> Sud Est -> Zenyu l'érudit -> ... -> Shendao le philosophe -> ... - je ne cherche pas à l'intimider -> ... -> Jiao le philosophe -> ...

### l'air de rhétorique

percival & le seigneur Roderick - l'étranger cité par le ministre de la culture -> ... -> quoique que vous répondiez, il vous faudra d'abord l'affronter dans un débat de rhétorique devant 5 juges ici présents

le ministre de la culture est le 1er juge - il aime exploiter les faiblesses des autres

Heng l'érudite, le 2nde juge et Zou l'érudit, le 3ème juge, ont des goûts équilibré

Cai l'érudite, la 4ème juge est impartiale - elle dit que le ministre de la culture préfère que l'on réponde avec colère

Gu l'érudit, le 5ème juge n'a pas de faiblesse

lancez le débat de rhétorique -> je donne les réponses correspondantes aux balises suivantes : conciliant, dédaigneux, railleur, factuel puis railleur -> je gagne -> ... -> veillez à être au top forme puis lancez l'affrontement contre le seigneur Roderick -> ... -> je lui dis que ce n'était pas son jour -> il propose différentes récompenses ...

Quelque chose d'utile, de préférence. Disons par exemple votre arme.  
C'est la force physique qui m'importe le plus.  
Je cherche à fortifier ma Raison.  
Je me concentre sur les choses de l'Esprit.  
Vous n'auriez pas trouvé des cristaux intéressants ?

...

je choisis la force physique -> avant de quitter nos contrées avec percival, il me remet son manuel de remise en forme du parfait gentleman (corps + 3) -> le ministre de la culture -> j'accepte sa récompense (750 Pa) sans en demander plus

Nord -> Tongwai l'érudit -> ... -> Kongyu l'érudit -> ... - faites le parler et avouer qu'il est Yukong l'inspiré -> ... -> je décide de le faire évader en lui demandant une participation financière -> automatiquement, vous êtes aux portes de la cité impériale -> le capitaine Sen -> je maintiens ma version des faits et ne touche donc pas la prime -> ... -> viel homme -> ... - il localise une criminelle, Aishi triste lame, dans l'école du léopard noir (ok voir + bas) -> parlez en au capitaine Sen -> ... - je ne lui dis pas qu'elle est en ville

retour au jardin des érudits -> il reste 2 livres à consulter près de la fontaine spirituelle ...

-----

le jardin doré, vers l'entrée de la nécropole -> *esprit mordant le dramaturge* -> ... - le texte de sa pièce a été modifié -> j'accepte de jouer le rôle de "dame quatorze fleurs" en citant le *texte original d'esprit mordant* -> le pavillon du théâtre -> *automatiquement*, Phong -> ... - il vous remet le *texte modifié* -> utilisez le pupitre pour comparer les 2 versions -> ... - 2 répliques sont différentes, la seconde et la 4ème - *mémo* (notez sur papier) celles (soit les 6) de la version que vous souhaitez proclamer ... -> Phong pour lancer la représentation -> *je choisis la version originale*, soit (les répliques contiennent le mot entre parenthèses ci dessous) :

1ère réplique -> "étendard blanc"  
2nde réplique -> "cieux" ... "crépuscule"  
3ème réplique -> "vaste plaine"  
4ème réplique -> "les temps changent" ...  
5ème réplique -> "cieux"  
6ème réplique -> "étoile filante"

Phong me remercie et m'offre 1 000 Pa - deux assassins du lotus ont assistés à la représentation - ils ne vous ont pas démasqué

#### **niveau 15**

caractéristiques -> corps + 3

15 points de style

démon blanc -> dégâts 4 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 4  
vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0  
bâton démoniaque -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 3 - augmentation vitesse 4  
éclat de glace -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3  
démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0  
voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0  
démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0  
dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 4 - augmentation vitesse 0  
paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0  
reste 34 points de style

... -> *esprit mordant le dramaturge*, il me récompensera de 1 500 Pa

-----

le quartier du marché -> la place des marchands -> *le préfet Ji Tong* -> ... - Songtao l'érudit étant accusé à tort d'être en lien avec les esclavagistes, il vous de déterminer la culpabilité de Ling l'homme d'affaire en interrogeant son "complice présumé" Zi Bao à la taverne de l'arène impériale (ok voir + bas)

l'école du léopard noir -> le jardin -> *Aishi triste lame* -> ... - *je lui fais raconter* son passé jusqu'à ce qu'elle demande à ce que je l'escorte auprès du capitaine Sen qu'elle souhaite tuer pour ce qu'il a fait à l'enfant dans leur jeunesse ... -> *automatiquement*, je suis aux portes de la cité impériale -> *j'accède à sa demande* et la laisse l'assassiner -> ... -> *j'accepte* son dernier combat -> *Aishi triste lame* - *je récupère 397 Pa sur son cadavre* -> ... -> *automatiquement*, viel homme -> ... - c'est le fantôme du père d'Aishi triste lame -> ... - il me remet le cristal de l'unité

l'arène impériale -> 1er étage -> la taverne -> *automatiquement*, recruteur du bourreaux -> ... - il confirme pour la division d'argent -> *j'en parle* avec *Renard de soie* ... -> ... -> Zi Bao -> ... - *je mens* puis *j'utilise* charme -> *automatiquement*, je suis dans l'enclos des créatures -> *Cao Zeng* -> ... -> après avoir cité Zong Tao, *je lui dis* que je suis ici pour mettre fin à son trafic d'esclaves -> *esclavagistes* -> ... -> *Cao Zeng* -> *je refuse* catégoriquement sa proposition -> *Cao Zeng* -> -> je récupère *documents des esclavagistes sur son cadavre*



le quartier du marché -> la place des marchands -> le préfet Ji Tong en présence d'Ho Chong, un "roquet du gouverneur" -> ... - Li l'homme d'affaire est embarqué par Ho Chong pour son procès - Songtao l'érudit est disculpé -> ... - bien que je n'ai pas demandé de récompense, je reçois le cristal d'aura sereine - Songtao l'érudit annonce qu'il vend des cristaux au jardin des érudits (c'est désormais vrai !)

c'est l'instant de décider par qui vous passerez pour être recruté par les assassins du lotus

je choisis d'essayer, dans un 1er temps, via ...

## l'arène impériale #2

1er étage -> le bureau des combats -> ...

j'achète la technique clarté de l'esprit (concentration + 10 intimidation - 1) au docteur An contre 2 500 Pa

Qui l'organisateur -> tout est prêt pour les combats de la division de bronze -> je gagne le 1er combat de qualification contre 5 cannibales - 450 Pa de récompense -> ... -> Qui l'organisateur -> je gagne le 2nd combat consistant à éviter les pièges de "la fosse de la souffrance" durant 45 secondes ... - 500 Pa de récompense - Cho la chance intervient ... Kai Lan le serpent a parié sur vous pour le prochain combat -> Qui l'organisateur -> sur ordre de Kai Lan le serpent, Khana la pourpre est remplacée par un démon crapaud ... je gagne ce 3ème combat - si vous avez des difficultés, frappez le dans le dos - 600 Pa de récompense - je lui dis qu'à partir de maintenant je veux savoir exactement contre qui auront lieu les prochains combats - Cho la chance désire vous voir -> j'accepte -> Sud -> ...

le bureau de Cho la chance -> 2 gardes impériaux devant une porte fermée (ok + tard -> le quartier du Serpent) -> ... -> Caresse exquise la courtisane -> ... -> Lyn doux poison -> ... - elle vend des cristaux et le style mille entailles (arts martiaux - 13 200 Pa) -> Cho la chance en compagnie de Lyn doux poison -> il vous propose d'empoisonner Khana la pourpre avant de l'affronter - je refuse -> le bureau des combats -> Khana la pourpre -> ...

Vous avez informé Khana la Pourpre de la menace d'empoisonnement pesant sur elle. Pour vous remercier, elle a proposé de vous enseigner des techniques d'épéisme plus avancées si vous remportez le combat.

je n'ai pas demandé plus ...

Qui l'organisateur -> je gagne le 4ème combat contre Khana la pourpre ... - 700 Pa de récompense - j'ai demandé une meilleure récompense à Qui l'organisateur -> échec de charme

vous êtes champion de la division de bronze

Khana la pourpre -> elle vous enseigne le style lames pourpres (arme légendaire + 25 % dégâts - double sabre) - elle mentionne une faille fonctionnant comme un leurre dans votre défense

maintenant est venu le temps de la division d'argent ...

Qui l'organisateur -> je gagne le 1er combat contre démon éléphant - si vous avez des difficultés, frappez le dans le dos - 600 Pa de récompense -> Kai Lan le serpent souhaite vous voir -> le bureau de Cho la chance -> garde impérial -> ... -> le quartier du Serpent -> vous êtes seul - ... - son ambition est de prendre la place laissée vacante par le grand Gao - je lui dis que je suis son meurtrier ... - je refuse toute alliance avec sa guilde - Tornade noire intervient -> ... -> automatiquement, vous êtes dans l'enclos des créatures avec Tornade noire -> affrontez Cho la chance - 3 000 Pa sur son cadavre -> Tornade noire vous raconte pourquoi et

comment il a tué son frère, *Boeuf enragé*, engagé dans la guilde

je renvoie *Tornade noire* au campement de la place du marché - je suis de nouveau avec *Renard de soie* (la princesse *Sun Lai*)

1er étage -> la taverne -> *Daoshen le joueur* veut l'autorisation de la guilde pour augmenter ses mises -> j'accepte de l'aider -> le bureau de *Cho la chance* -> je donne 500 Pa à *Lyn doux poison* pour conclure l'accord -> la taverne -> *Daoshen le joueur* est ravi - ses mises sont dorénavant de 1, 5, 10 ou 25 Pa - je me comporte en "grand seigneur" en refusant qu'il me rembourse - il m'offre un cristal majeur du guerrier -> je fais une partie en misant 25 Pa - je gagne !

le bureau des combats -> *Qui l'organisateur* -> je gagne le 2nd combat contre 4 assassins de la guilde <- suite à la découverte du corps de *Cho la chance*, *Kai Lan le serpent* a fait en sorte qu'ils remplacent les 4 hommes de la guilde prévus (cinématique) - 700 Pa de récompense - *Qui l'organisateur* vous signale que suite aux agissements de *Kai Lan le serpent*, les tensions augmentent entre les factions de la guilde -> *Qui l'organisateur* -> je gagne le 3ème combat contre 3 golems de l'armée impériale - 800 Pa de récompense -> *Qui l'organisateur* -> je gagne le 4ème combat contre le soldat de fer - ? Pa de récompense -> j'ai demandé une meilleure récompense à *Qui l'organisateur* -> échec de intuition -> *Qui l'organisateur* -> devenir champion de la division d'or (début après la forteresse du lotus) -> ...

*recruteur de bourreaux* vous engage - je lui mens en disant que je penserais uniquement à mon devoir - il parle de nos alliés en insinuant qu'un d'entre eux ne serait pas loyal - quête principale -> il localise le passage vers la forteresse du lotus dans la nécropole confirmant ainsi les propos de *Bai l'alpagueur* et vous remet le sceau du bourreau du lotus

#### niveau 16

caractéristiques -> corps + 3

16 points de style

démon blanc -> dégâts 4 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 4

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 4 - augmentation vitesse 4

éclat de glace -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

reste 34 points de style

*Renard de soie* (la princesse *Sun Lai*) vous incitent à discuter avec vos alliés -> ressortez -> automatiquement, vous êtes au campement de la place du marché -> ... - je reste calme - ... - *Zu l'avisé* s'en va -> je dis à *Renard de soie* (la princesse *Sun Lai*) qu'avant d'aller à la forteresse du lotus, j'irai voir le recruteur de l'inquisition - elle le localise au jardin des érudits (c'est faux) -> parlez à vos alliés -> ... -> concernant étoile de l'aube, je ne lui déclare pas ma flamme ...

... -> *recruteur de l'inquisition* -> ... - quête principale - faire en sorte que le juge *Fang* ne reçoive jamais le rapport du ministre *Sheng* -> 3 possibilités: tuer le juge *Fang* (le pervers sexuel au 1er étage de l'arène impériale) - tuer le ministre *Sheng* - déshonorer le ministre *Sheng* -> *houm le soumis* vous remet oeufs de tortues pourris pour cette 3ème possibilité <- c'est celle que je choisis (voir ci dessous) ...

la place sans nom -> *Shouji le pourvoyeur* et *Jinlin* -> ... -> je décide de l'aider à récupérer ce qu'il lui réclame -> la nécropole -> le tombeau du collectionneur émérite -> après être passée par une faille, *Jinlin* ouvre la double porte -> ... -> 3 momies -> ... -> 3 momies -> ... -> porte -> ... -> fantôme d'empereur fou, 2 esprits errants et seigneur fantôme -> ... -> automatiquement, *Jinlin* récupère ce qu'elle recherchait (un bol) - il vous faut

dégager la sortie -> ... -> 2 momies -> ... -> fantôme et momie -> ... -> momie et 2 fantômes -> ... -> Jinlin vous offre configuration du tigre -> ...

le jardin doré -> le logement de fonction du ministre -> le ministre Sheng -> ... - je lui dis que je veillerai sur "son trésor" qu'il doit offrir au juge Fang avant de lui présenter son rapport -> ayant fermé le barrage au palais de Tien, il accepte -> ... -> automatiquement, vous remplacez "le trésor" par les œufs de tortues pourris dans son coffre -> ... -> le lendemain matin ici même, le juge Fang, offensé par ce cadeau, le condamne à retourner pendant de longues années au palais de Tien - il est déshonoré et ne consultera pas son rapport -> configuration du cheval dans caisse (vous détenez déjà un exemplaire) - le ministre Sheng s'entête à rester "là" ...

la place du marché -> le campement -> recruteur de l'inquisition est satisfait - je lui dis que je suis déjà engagé comme bourreaux - il me remet le sceau de l'inquisiteur du lotus

objectif suivant (quête principale), atteindre la forteresse du lotus tout en finissant d'explorer ...

la nécropole -> tombeau de l'érudit oublié -> Wen Zhi le fou -> ... -> il lui faut un foie bien conservé pour sauver sa fille - plutôt que de faire intervenir le docteur An sur lui même ..., je décide de tenter de le prélever sur celui qu'il désigne -> ... -> tombeau de Ji Xin -> ... -> j'utilise intuition -> ... -> j'évoque sa rédemption -> je lui dis que sa malédiction perdurera -> Ji Xin -> ... -> automatiquement, j'obtiens foie préservé -> ... -> tombeau de l'érudit oublié -> donnez le à Wen Zhi le fou -> ... - l'opération n'est pas une réussite -> ... -> je décide de sacrifier un peu de moi même en usant de la technique sacrifice spiriurel (chi - 10) -> ... -> esprit malin -> ... -> sa fille étant en (bonne) voie de rétablissement, Wen Zhi le fou vous donne 275 Pa

le tombeau inachevé -> r.a.s. -> ... -> la pagode -> automatiquement, vous apercevez Zu l'avisé y pénétrant -> étoile de l'aube intervient - elle vous avoue qu'elle tient à vous - je lui dis que "la bienveillance n'est pas une faiblesse" ... -> entrez -> cartouche -> ...

## la forteresse du lotus

je suis toujours avec Renard de soie (la princesse Sun Lai)

automatiquement, l'observateur -> ... - quête principale - trouve Maître Gang -> Sud Ouest -> ossements -> 1/2 tour -> ... -> Nord -> ... -> descendez -> ...

### la salle d'induction

... -> j'essaie d'éviter la confrontation -> disciple Jin Tao -> ... -> Zu l'avisé intervient avant de repartir ...

Kia Jong le marchand -> c'est l'oncle de Kia Min, une des élèves des deux fleuves, celle qui s'était blessée ... - je lui dis la vérité -> il vend des cristaux et le style colère de flammes (magie - 15 000 Pa)

Gi & Soto les techniciens -> ... - ils sont chargés du bon fonctionnement de la presse à golems ... -> Nord Est -> automatiquement, Maître Chin & Maître Gang -> ... -> porte -> ... -> porte -> ...

### la chambre inférieure

Maître Gang -> ... - quête principale - détruire les fantômes déchainés

... -> archiviste -> ... -> configuration du lapin dans livre -> ... -> traversez -> Cohong l'assistant -> ... -> porte Est fermée (ok + tard) -> porte Nord fermée (ok + tard) -> porte Ouest -> 3 fantômes et seigneur fantôme

-> ... -> porte fermée (ok + tard)

### niveau 17

caractéristiques -> corps + 2 - esprit + 1

17 points de style

démon blanc -> dégâts 4 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 4 - augmentation vitesse 4

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

reste 35 points de style

rendez compte à Maître Gang -> ... -> Maître Gang ...

Maître Gang: N'oubliez pas ce que vous avez à faire, disciple. Créez un éclat d'esprit dans la salle d'extraction, et trouvez un moyen original de tuer maître Shin et de le faire tomber en disgrâce.

quêtes principales

Guang, l'instructrice des disciples -> ... -> dans le cadre de sa fonction, affrontez Guang, l'instructrice des disciples -> ... -> vous devenez l'instructeur des disciples - je lui dis que je suis désolé de prendre sa place - vous êtes chargé d'instruire les disciples de Maître Chin <- ne figure pas comme quête dans votre journal -> la 1ère est l'assistante Kitan (ok voir ci dessous)

Guang vend des cristaux et les techniques oeil des ténèbres intérieures (chi + 15 concentration + 5 / 5 000 Pa - je l'achète), reflet de l'âbime (chi + 10 concentration -3 / 3 500 Pa - je l'achète), insensibilisation (santé + 10 chi - 2 / 3 500 Pa - je l'achète) et visage de la peur (intimidation + 3 charme - 1 / 3 000 Pa)

traversez -> l'assistante Kitan -> ... -> je lui mens ... -> automatiquement, la salle d'induction -> l'assistante Kitan -> ... - elle reste sur le carreau ...

la chambre inférieure -> Guang -> elle désigne le prochain disciple de Maître Chin à entraîner -> traversez -> l'assistant Kai Feng -> ... -> automatiquement, la salle d'induction -> l'assistant Kai Feng -> ... - il reste sur le carreau ... - les assistants Cohong et Teng sont en colère ...

la chambre inférieure -> affrontez les disciples de Maître Chin, ils sont 5 -> ... -> Guang -> ... -> Maître Gang ->

...

traversez -> porte Ouest -> Zu l'avisé -> ... - quête principale - il vous incite à corrompre l'éclat d'esprit - vous devez pour cela vous rendre dans le niveau inférieur de la mine - il s'en va ... -> porte -> ...

chambre de l'extracteur d'âmes -> disciple Go Rin -> ... - quête principale - vous êtes sensés lui ramener un des esclaves de la prison

levier de commande de l'extracteur (ok + tard via cinématique) - commandes de l'ascenseur -> ...

[Niveau de la prison.]  
[Niveau supérieur de la mine.]  
[Niveau inférieur de la mine, abandonné.]  
[Quitter l'ascenseur.]

...

## la prison

garde -> ... -> **je demande** la libération des *prisonniers* -> ... -> *garde* -> ... -> **porte de la prison** -> *esclaves Han Ro & esclave* -> ils pourraient s'évader par **le niveau supérieur de la mine** (*petite mine*) - il vous faudra éliminer *le garde* avant <- **ne figure pas** comme *quête dans votre journal* - ok voir ci dessous

**je dis la vérité** à *disciple Go Rin* -> ... -> *disciple Go Rin* <- *c'est "le garde"* ...

## niveau supérieur de la mine

... -> ...

[De petites fissures laissent entrer dans la mine quelques rais de lumière. Seul un esclave décharné serait assez maigre pour pouvoir rejoindre la surface.]

**la prison** -> **je dis** à *l'esclave Han Ro* que *le garde* est mort ... ils s'enfuient !

## niveau inférieur de la mine

... -> affrontez *l'esprit de Zeng Zai* -> ... -> *Zu, l'avisé* intervient - il est rassuré, vous êtes bien un moine de l'esprit -> ... -> il repart ...

**cercueil** -> prenez y le cadavre de *Zeng Zai, l'arbre qui défie le feu* -> **automatiquement, vous** créez l'**éclat d'esprit pour golem** grâce à l'extracteur d'ames ...

En temps normal, ces éclats d'esprit proviennent d'infortunées victimes du Lotus et servent à alimenter les golems ; mais celui-ci a été créé à partir de l'esprit chaotique d'un ancien Cavalier. Il corrompra le golem de jade dans lequel il doit être inséré.

...

remontez à **la chambre inférieure** -> **porte** -> ... -> *disciple du Gan* et 3 *disciples du lotus* -> ... -> **porte Ouest** -> **porte Est** -> ...

## salle de la presse à golems

... -> *Zu l'avisé* vous conseille - il s'en va -> ... -> explorez le bas -> ...

**escalier en bois** -> *disciple Shi* -> ... - il vous dit que "être victime de la presse entraîne une perte de crédibilité fatale en elle même"

**la chambre inférieure** -> parlez en à **Maître Gang** et discutez avec lui du plan pour y amener le corps de *Maître Chin* - **quête principale - 4 tâches** -> ...

**1ère et 2nd tâches** -> **la salle d'induction** -> ... -> *Kia Jong le marchand* -> **en utilisant** charme, je lui fais déménager son échoppe ambulante -> ... -> *Gi & Soto les techniciens* -> ils ne quitteront ce secteur que pour réparer la presse à golems - ils mentionnent l'**essence de phénix** vendue par *Kia Jong le marchand* comme étant nocive si mal dosée -> **la chambre inférieure** -> *Kia Jong le marchand* -> demandez lui de



l'essence de phénix -> la presse à golems -> disciple Shi -> ... -> demandez lui de le remplacer -> ... -> sachant qu'il sait que je suis le "chouchou" de Maître Gang, je lui dis que je peux améliorer sa position au sein du lotus -> ... -> il s'en va ... -> boîtier de commande de la presse à golem -> insérez y l'essence de phénix -> ... -> 3 golems d'argile -> ... -> la salle d'induction -> ... -> Gi & Soto les techniciens -> dites leurs que la presse à golems est défaillante, ils s'en iront chercher des pièces chez le forgeron de la place des des marchands -> ... -> sorcier du lotus -> ... - il pense avoir une meilleure solution que les golems -> ... -> 2 disciples du lotus sous l'effet du sort du sorcier du lotus -> ... -> le sorcier du lotus s'en va en vous demandant de vous taire ...

3ème et 4ème tâches -> vers la la nécropole -> l'observateur confirme que le convoi doit encore être du côté de la nécropole -> allez y -> ... -> automatiquement, vous croisez Rong la convoyeuse d'esclaves -> ... -> je lui mens -> ... -> échec de charme -> Rong la convoyeuse d'esclaves et convoyeur d'esclaves -> ... -> je dis aux esclaves qu'ils sont libres et qu'ils doivent partir ... -> ... -> la pagode -> la forteresse du lotus -> la salle d'induction -> ... -> automatiquement, Maître Chin -> ... -> affrontez Maître Chin et 2 golems d'argile -> ... -> automatiquement, vous transportez son corps dans la presse à golems et vous l'y écrabouillez -> Maître Gang constate son "décès accidentel" -> ... -> automatiquement, Maître Gang -> ... -> automatiquement, Zu l'avisé dans la chambre inférieure

Maître Gang -> ... - si vous avez des achats à faire ou si vous devez vous soigner, c'est maintenant, sinon ...

la chambre rituelle -> automatiquement, le golem de jade est généré à partir de votre éclat d'esprit pour golem ... - "partout", des golems d'argiles font n'importe quoi ... -> la grande inquisitrice Jia, Maître Gang et Zogu le bourreau -> ... -> je lui dis que je ne suis qu'un élève qui cherche son maître -> ... -> Maître Gang, Zogu le bourreaux ... et 2 golems de jade -> gardez votre concentration pour ces deux là (style armé) -> vous obtenez le style golem de jade (transformation) -> manuscrit contient la technique héritage de Main noire (chi + 10)

Bonus caché : collection de livres terminée !

1 000 Xp ...

quête principale - liquider la grande inquisitrice Jia -> Nord -> ... -> la chambre intérieure -> la grande inquisitrice Jia -> ... -> vous récupérez le 3ème fragment de l'amulette du dragon, cristal majeur de l'érudit, cristal de tempête furieuse (poing fermé) et parchemin de la vipère (écaille) -> Main noire débarque ... Zu l'avisé se sacrifie -> ...

quête principale - quitter la forteresse du lotus qui s'écroule - vous connaissez le chemin -> ... -> disciples du lotus -> ... -> assassins du lotus -> ... -> 3 golems d'argile -> ....

## niveau 18

caractéristiques -> corps + 2 - esprit + 1

18 points de style

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 4 - réduction coût de concentration 4 - augmentation vitesse 5

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

golem de jade -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

reste 33 points de style

la nécropole -> le tombeau inachevé -> ... -> l'observateur et assassins du lotus -> ... -> 2 esprits errants -> ... ->



sortez de la nécropole (*esprits errants et momies*) -> ... -> **automatiquement**, vous êtes au **campement de la place du marché** -> ...

**je décide** d'aller à l'**arène impériale** -> le **bureau des combats** -> *Qui l'organisateur* -> ... -> **je gagne** le 1er combat de la division d'or contre *l'unité du phénix* - 1 000 Pa -> ... -> *Qui l'organisateur* -> ... -> **je gagne** le 2nd combat contre *les 3 frères Sung* - 1 250 Pa -> ... -> je lui demande une meilleure récompense, échec d'intuition -> **reste 2 combats** <- faites les avant d'aller au **palais impérial** - après ce sera trop tard !!!

retour au **campement de la place du marché** -> parlez à vos *alliés* -> ... -> *Hin Goo* -> 1ère mission : récupérer des pièces d'aéronef (*ok voir un peu + bas*) ...

avant de "monter aux cieux", il reste quelques actions à effectuer ou à terminer ...

via *Kang*, **je décide** d'aller au **palais de Tien** en évitant la **flotte adverse** -> le **quartier du hangar à bateaux** -> *Mme Vo* -> ...



la concernant, j'ai (enfin) assimilé la voie de la paume ouverte ...

pour l'apprendre, il faut combattre un usager de ce qu'elle enseigne, soit ... *Mme Vo* -> ... -> vous obtenez le style immortel de pierre (*magie*) -> au **quartier de la jetée**, le barrage étant fermé, *Shipeng* s'est fait livrer - il vend des **cristaux** et un **Bézoard de vache**

retour, via *Kang*, au **campement du quartier du marché de la Cité impériale** en évitant la **flotte adverse** -> ... -> la **place des marchands** -> ...



...

*Wen Zhi le fou* (*éclair orange sur l'image*), pour avoir sauvé sa fille, vous offre un recueil de ce qu'il a pu apprendre -> **en le lisant**, vous obtenez la technique Théories de médecine (*concentration + 7 intuition + 1*)

Est -> ... -> *Fong le jeune tanneur* (*flèche bleue sur l'image*) -> ... -> il vous demande lui aussi de ramener son père à son tombeau ... -> *le vieux Fong* ... n'est pas du tout ... décédé -> ... -> je fais en sorte de les réconcilier **en utilisant** intuition ... -> la **nécropole** -> l'**habitation de Shen le fossoyeur** -> je lui rends compte -> ... -> j'**utilise** intimidation pour avoir plus de **Pa** ...

au **campement de la place du marché** -> *Hin Goo* -> lancez sa 1ère mission - c'est (très) dur ... **allez et restez à droite** -> **utilisez rage hurlante** aux bons moments -> ... -> *Hin Goo* est ravi - il vous donne 1 500 Pa - il vend **barre de fer nickel** et la technique onde choc (*équipement d'aéronef - 3 000 Pa - je l'achète*)

*Hin Goo* -> escorter l'aéronef du *préfet du comté de Shangdang* jusqu'à chez lui -> lancez cette 2nde mission - **positionnez vous devant** l'aéronef du *préfet* ... c'est beaucoup + facile ... -> *Hin Goo* est satisfait - il vous donne 1 500 Pa - il propose une nouveauté à la vente, la technique inversion de marée (*équipement d'aéronef - 3 000 Pa - je l'achète*)

*Hin Goo* -> livrer des pièces d'aéronef à son associé qui s'est crashé "quelque part" -> lancez cette 3ème mission en choisissant vos techniques - je n'avais pas compris, j'en ai sélectionné aucune (sic) - restez où vous êtes et usez de rafales en cône ... ça passe "tranquille Émile" -> *Hin Goo* est comblé - il vous donne 4 500 Pa - sont rajoutées à son catalogue, les techniques tempête de feu (équipement d'aéronef - 3 000 Pa - je l'achète) et fureur du dragon (équipement d'aéronef - 3 000 Pa - je l'achète)

via Kang, je choisis de combattre (sélection : aura resplendissante, rage hurlante et onde de choc) pour atteindre ...

## le palais impérial

air d'atterrissage -> ... -> parlez à vos alliés -> ... -> je revends 2 cristaux du poing fermé à Zin Bu l'abaque magique et lui achète les techniques mantra du tigre (santé + 5 concentration + 5 / 4 375 Pa) et guerrier du cœur inflexible (santé + 7 / 5 625 Pa)

quête principale -> atteindre l'empereur Sun Hai ... je choisis fleur sauvage pour m'accompagner

... -> soldats impériaux -> ... -> escalier -> soldats impériaux et assassins du lotus -> ... -> automatiquement, le groupe est dans la grande flèche (ascenseur) -> ...

vers la salle du trône -> ... -> gardes impériaux -> ...

### niveau 19

caractéristiques -> corps + 2 - esprit + 1

19 points de style

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 5 - réduction coût de concentration 5 - augmentation vitesse 5

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 3 - prolongement d'effet 3

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

démon équin -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

golem de jade -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

immortel de pierre -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0

reste 32 points de style

... -> l'entrée du tombeau est fermée -> ... -> gardes impériaux et assassin du lotus -> ... -> automatiquement, étoile de l'aube -> ... -> je lui dis que sera pour plus tard (déclaration d'amour) -> ... -> Renard de soie (la princesse Sun Lai) vous apprend la technique amitiés haut placées (chi + 5 intuition + 2)

... -> l'empereur Sun Hai en présence de Maître Li -> ... -> l'enlèvement de ce dernier résidait uniquement dans le but de posséder l'amulette du dragon - vos alliés sont mis hors jeu -> gardes impériaux, assassins et inquisiteurs du lotus -> ... -> Nord -> escalier -> ...

la salle du trône -> 4 maîtres assassins du lotus -> ... -> technique guerrier de l'infini (chi + 7 charme + 1) dans urne en céramique -> ...

Nord -> l'empereur Sun Hai -> transformez vous en démon équin - utilisez voleur de chi pour en récupérer et vous transformer de nouveau -> ... -> Maître Li (Sun Li) s'empare d'une "pierre précieuse verte" ...



ce serait le coeur du *dragon d'eau* ...

après s'être servi de vous pour arriver à ses fins, il vous envoie dans ...

## le royaume des esprits

contrairement à ce que vous avez vu dans la cinématique précédente, vous avez toujours l'*amulette du dragon* ... vous **comprendrez + tard** en discutant avec l'*abbé Song*

le *dragon de l'eau* vous contacte, *une nouvelle fois*, mentalement ... -> *quête principale* - rejoindre la colonne de lumière

présence d'*esprits errants* et de *seigneurs fantômes* ....



style *épée démoniaque* dans ossements (flèche sur l'image)

le *dragon de l'eau* -> ... -> il transfère votre esprit jusqu'à

## la forteresse du seuil

dans le monde des esprits

### la cour extérieure

*quête principale* -> trouver l'*abbé Song*

... -> *démon équin* et *démon rat* -> ... -> l'*abbé Song* -> ... -> vous apprenez, entre autres, qui est *Main noire* (le *prince Kin*) -> vous êtes avec l'*abbé Song* - *quête principale* -> réhabiliter les fontaines du seuil

au Nord Ouest, les portes du temple sont scellées (ok de suite) -> ...

Sud -> 1ère fontaine de la forteresse du seuil -> *Xian Wu* et 2 *traîtres* -> ... -> automatiquement, l'abbé Song  
-> ... -> vous obtenez le sceau de la fontaine du seuil -> ...

### niveau 20

caractéristiques -> corps + 1 - esprit + 1 - raison + 1

20 points de style

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 5 - réduction coût de concentration 5 - augmentation vitesse 5

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 4 - prolongement d'effet 4

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 2

démon équin -> coût en chi réduit 2 - dégâts 2 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

golem de jade -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

immortel de pierre -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0

épée démoniaque -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

reste 28 points de style

utilisez le sceau de la fontaine du seuil sur la 1ère fontaine de la forteresse du seuil -> les portes du temple s'ouvrent, allez y -> ... -> dragon de l'eau -> ... -> cinématique -> *Sun Li* à (*Maître Li*), à la pagode de la nécropole, libère Main noire ...

## la cour intérieure

... -> 2nde fontaine de la forteresse du seuil -> ... -> le serviteur de la souffrance



détient le sceau de la 2nde fontaine du seuil -> l'abbé Song conseille de le combattre en possession d'un cristal se trouvant à l'Ouest (ok voir ci dessous)

Sud Ouest -> porte -> ... -> escalier pour rejoindre sanctuaire de concentration -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> esprit errant et seigneur fantôme -> ...

la salle du trésor -> ministre rouge et 2 esprits errants -> ... -> vous obtenez le style ministre rouge (transformation) -> ... -> 2 esprits errants -> ... -> prenez le cristal oeil du dragon

Corps +6  
Raison +6  
Esprit +6  
Aura céleste : pour chaque coup encaissé, 5 % de chances qu'une onde de choc renverse les adversaires  
Ce cristal ne peut être utilisé que par ceux qui empruntent la Voie de la paume ouverte

Ce cristal, appelé "Œil du dragon", va de pair avec les grands héros et sauveurs légendaires. On rapporte qu'il s'agit effectivement de l'œil d'un grand dragon céleste, effacé de longue date de nos mémoires. Il accorde à son porteur le pouvoir de ces guerriers d'antan, tout en lui conférant les mêmes obligations : être un grand héros, champion de l'humanité.

...

Est -> ... -> 2nde fontaine de la forteresse du seuil -> Est -> ...

la voie des démons -> démon rat et démon équin -> ... -> démon rat -> ... -> 2 démon rats et démon rhinocéros -> ...

grotte -> ... -> démon équin -> ... -> démon équin et démon rhinocéros -> ... -> le serviteur de la souffrance <- je ne cherche pas à discuter ... -> l'autre, une abomination, vous averti - il vous attends dans le temple - vous obtenez le sceau de la fontaine du seuil

### niveau 21

caractéristiques -> corps + 3

21 points de style

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 5 - réduction coût de concentration 5 - augmentation vitesse 5

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 4 - prolongement d'effet 4

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 5

démon équin -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

golem de jade -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

immortel de pierre -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0

épée démoniaque -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

ministre rouge -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

reste 21 points de style

fouillez l'Est -> ... -> ressortez -> ... -> démon équin et démon rhinocéros -> ... -> utilisez le sceau de la fontaine du seuil sur la 2nde fontaine de la forteresse du seuil -> ... -> les portes au Nord s'ouvrent, allez y ...

## le temple

quête principal -> éliminer l'abomination, l'autre

### vers la cour du temple

... -> Ouest -> 3 esprits errants -> ... -> air d'atterrissage de la libellule -> 2 ministres rouges et esprit errant -> ... -> 1/2 tour -> 13 statues -> ... -> Nord -> ...

### la cour du temple



dragon de l'eau -> ... -> l'abbé Song s'en va rejoindre "ses frères", les moines de l'esprit morts 20 ans auparavant -> vous êtes seul -> Nord par l'escalier -> ...

## le temple

"l'autre" se manifeste sous la forme de l'esprit de la fureur, l'esprit du désespoir et l'esprit de la tristesse -> ... -> dragon de l'eau -> ...



...

pour affaiblir Sun Li (Maître Li), elle vous demande de la tuer, dans le monde des vivants, au palais impérial - elle vous "ressuscite" dans ...

## la forteresse du seuil

dans le monde des vivants

étoile de l'aube l'ayant ressentie (cinématique), vos alliés partent vous rejoindre <- quête principale - les retrouver

## le temple

### le temple

2 démons traversent le portail -> ... -> mantra d'inspiration dans livre -> page du volume de libération (1/5) dans ossements -> technique restauration de l'esprit (concentration + 7 chi + 7) dans cadavre -> je médite devant la statue de Mah Stung -> je ne médite pas devant la statue du gardien céleste

Sud Est -> ... -> porte -> engrenages ouvragés dans coffre - couvercle du puits bloqué -> 1/2 tour -> Est -> ...

roues de méditation <- pour l'instant je n'essaie pas de les réparer ... il y a peut être d'autres pièces à trouver (ok voir + bas)

## la cour du temple

4 fantômes de soldats impériaux -> ... -> cinématique, la libellule céleste atterrie ...

page du volume de libération (2/5) dans ossements <- page du volume de libération (1/5) est compilé dans celui ci

3 fantômes de soldats impériaux -> ... -> page du volume de libération (3/5) dans ossements <- page du volume de libération (2/5) est compilé dans celui ci

## vers la cour du temple

3 *fantômes de soldats impériaux* -> ... -> Ouest -> *air d'atterrissage de la libellule* -> vos *alliés* > ... -> sur les ordres de *Sun Li (Maître Li)* les troupes impériales sont en route vers la *forteresse du seuil* - il vous un peu de temps pour finir de l'explorer ... <- *quête principale* -> *page du volume de libération (4/5)* dans *ossements* <- *page du volume de libération (3/5)* est compilé dans celui ci

*ne parlez pas de suite* à *étoile de l'aube* ... Sud -> ... -> *fantôme de capitaine de l'armée impériale* -> ... -> *engrenages coniques* et *page du volume de libération (5/5)* dans *ossements* <- *page du volume de libération (4/5)* est compilé dans celui ci

l'accès à la *cour intérieure* est fermée ... retournez au *temple* -> *roues de méditation* -> utilisez les 2 *engrenages* que vous avez trouvé -> lisez le *mantra d'inspiration* -> vous obtenez la technique communion avec le dragon (*santé + 5 chi + 15*)

### niveau 22

caractéristiques -> *corps + 2* - *esprit + 1*

22 points de style

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5

vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0

bâton démoniaque -> dégâts 5 - réduction coût de concentration 5 - augmentation vitesse 5

éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - *dégâts 5* - prolongement d'effet 4

démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - *prolongement d'effet 3* - augmentation vitesse 5

démon équin -> *coût en chi réduit 4* - *dégâts 4* - dégâts de chi 0

dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0

paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0

*lames pourpres* -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

golem de jade -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

immortel de pierre -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0

*épée démoniaque* -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0

ministre rouge -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0

reste 17 points de style

*je choisis* d'effectuer le rituel de libération sur la *statue de Mah Stung* - l'autre possibilité étant la *statue du gardien céleste* .. -> j'obtiens la technique la roue qui tourne (*concentration + 7 chi + 7*)

vers la *cour du temple* -> *air d'atterrissage de la libellule* -> *étoile de l'aube* -> *je fais en sorte* que nous nous embrassions -> ... -> vous rêvez -> ... - affrontez 3 *élèves* de l'école des *deux fleuves* -> ...

le matin -> ...



*l'armée impériale* est en approche ...

avec vos *alliés*, plusieurs décisions sont prises ... *je choisis* de ...



Oublions l'aéronef. Nous allons les affronter sur la terre ferme.  
D'accord, affrontons-les dans les airs. Nous pourrions attaquer le pont après.

combattre à terre

étoile de l'aube a un contact mental avec un moine de l'esprit -> ... -> des coffres magiquement cachés contiennent des "armes" -> ...

je décide que Renard de soie (la princesse Sun Lai) accompagnera étoile de l'aube <- lui faire rabaisser son caquet (ok voir ci dessous)

vous êtes étoile de l'aube avec Renard de soie (la princesse Sun Lai) dans la cour extérieure

quête principale -> aidez Kang a faire exploser le pont

côté Sud de la 1ère fontaine de la forteresse du seuil -> urne cachée contient le style épine et cape argentée  
-> ... -> allez vers Kang -> défendez le, en utilisant automatiquement le style que vous venez d'apprendre, le temps qu'il pose ses charges explosives -> ... -> le pont explose -> parlez à Renard de soie (la princesse Sun Lai)

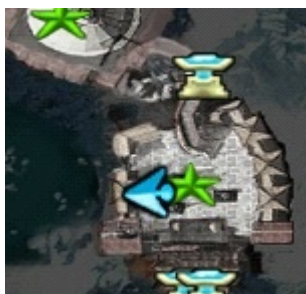
...

quête principale -> rejoindre le groupe au temple

Nord -> la cour intérieure -> la cour du temple -> ...

vous êtes tornade noire avec Houm le soumis -> affrontez des assassins du lotus et un golem? arrivés ici par aéronefs <- si vous avez des difficultés, essayez de faire apparaître l'urne cachée (voir ci dessous)

tornado noire -> lisez votre journal (quête pense bête) -> Sud -> nettoyez le secteur -> ... -> 1/2 tour -> ... -> affrontez des assassins du lotus -> ... -> urne cachée contient ...



"ici" ...

le style fléau du créateur et guiju le placide -> Nord -> ... -> le temple -> ...

vous êtes vous avec Ciel étoilé -> ... -> il vous révèle qu'il a été approché par les assassins du lotus pour vous trahir et qu'il vous est resté loyal - les pièges qu'il a posé, élimine la garde rapprochée de Main Noire - Ciel étoilé s'en va ...

quête principale -> vaincre ...

Main noire <- si vous avez des difficultés, utilisez dragon des tempêtes et votre style armé jusqu'à épuisement de concentration - finissez le éventuellement avec votre style art martiaux

apparition de Sun Li (Maître Li) -> ... -> il a l'intention de "ressusciter" Main noire -> ... - je tente de le raisonner -> échec d'intuition -> vous confrontez votre volonté à la sienne pour assujettir l'esprit de Main noire -> ... -> vous gagnez -> vous êtes le prince Kin détaché de l'armure de ... Main noire <- faites exprès de perdre

Maître Li: As-tu l'intention de sauver Main noire ? Tu penses peut-être faire appel à ta conscience, à ce qui reste de Kin et qui flotte dans ce casque.

Haolun le hurlant: Je vais aider Sun Kin à s'opposer à vous en assujettissant son esprit. Je pourrai ensuite le libérer.

Maître Li: C'est ce que tu crois. Même si tu le pouvais, tu aurais bien du mal à libérer un instrument de cette valeur.

Maître Li: Dans ce cas, que se heurtent nos volontés. Prends-le si tu en es capable.

Maître Li: Ha ha ! Tu ne peux me vaincre, même indirectement ! Mon emprise sur Main noire ne peut être rompue !

Main noire: Le serviteur ne peut survivre sans son âme, aussi divisée soit-elle.

Maître Li: Quoi ? Qu'est-ce que cela signifie ?

Main noire: Un être double ne peut exister sans l'une de ses deux moitiés. Le... le néant... est préférable.

Maître Li: J'ai semblé-t-il élaboré mes plans sans disposer de toutes les informations nécessaires. C'est la deuxième fois que tu me pousse à commettre cet erreur, mon enfant.

le prince Kin et Main noire existent définitivement plus

automatiquement, vous êtes dans la cour intérieure avec vos alliés - la forteresse du seuil est sécurisée - les troupes impériales et ceux du lotus sont en déroute -> parlez avec eux ... -> via Kang, volez jusqu'au ...

## le palais impérial

air d'atterrissage -> ... -> parlez à vos alliés -> ... -> ... -> je revends des cristaux à Zin Bu l'abaque magique et lui achète la technique la voie du guerrier (santé + 50 / 50 000 Pa)

je suis avec fleur sauvage -> ... -> Nord -> ... -> assassins d'élite -> ... -> automatiquement, le groupe est dans la grande flèche (ascenseur) -> le dragon de l'eau -> ... - quête principale - trouver son corps -> vos alliés se dispersent - je leur ai donné l'ordre de se regrouper à la salle du trône ...

... -> le dragon de l'eau -> ... -> la tombe du dragon -> ... -> assassin d'élite -> ... -> vos alliés arrivent -> ... -> le dragon de l'eau -> ... -> je décide de ne pas me laisser tenter -> ... - son corps, d'où était puisé l'eau depuis 20 ans, est "détruit" par le mécanisme que vous venez de bloquer avec une lance ... -> je reçois le cristal paume ouverte (esprit + 10 raison + 5) -> fouillez les alentours avant de revenir vers vos alliés -> ... -> ils couvriront vos arrières

quête principale -> aller à la salle du trône

automatiquement -> vers la salle du trône -> technique mantra céleste (chi + 10) dans urne céramique -> cristal de force inflexible dans urne céramique -> ...

### niveau 22 bis

démon blanc -> dégâts 5 - dégâts de Chi 0 - augmentation vitesse 5  
 vague céleste -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 2 - augmentation vitesse 0  
 bâton démoniaque -> dégâts 5 - réduction coût de concentration 5 - augmentation vitesse 5  
 éclat de glace -> coût en chi réduit 4 - dégâts 5 - prolongement d'effet 4  
 démon crapaud -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0  
 voleur d'esprit -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 3 - augmentation vitesse 5  
 démon équin -> coût en chi réduit 4 - dégâts 4 - dégâts de chi 0  
 dragon des tempêtes -> dégâts de Chi 0 - prolongement d'effet 5 - augmentation vitesse 0  
 paume paralysante -> dégâts de chi 0 - prolongement d'effet 0 - augmentation vitesse 0  
 lames pourpres -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0  
 golem de jade -> coût en chi réduit 3 - dégâts 3 - dégâts de chi 0

immortel de pierre -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - prolongement d'effet 0  
épée démoniaque -> dégâts 0 - réduction coût de concentration 0 - augmentation vitesse 0  
ministre rouge -> coût en chi réduit 0 - dégâts 0 - dégâts de chi 0  
reste 3 points de style

la salle du trône -> ... -> *Sun Li (Maître Li)* -> ... -> quête principale -> vaincre 2 statues d'éléphants et 2 statues de taureaux <- combattez les sous la forme du golem de jade en essayant d'éliminer d'abord celles de taureaux

*Sun Li (Maître Li)* -> ... - il vous entrave dans une gangue de pierre - quête principale - en sortir ...

vous êtes seul dans votre esprit - automatiquement -> mentalement, vos alliés vous aideront 2 fois ... ->  
doute -> doute -> ... -> allez vers la colonne -> Zu l'a avisé vous "délivre" -> ...

la salle du trône -> *Sun Li (Maître Li)* -> ... -> écoutez ce qu'il vous propose (mourrir pour la postérité) et prenez votre toute dernière décision -> ...

Il ne peut y avoir de compromis. Finissons-en. Maître contre élève.  
Dans ce cas... j'accepte.

...

je choisis de l'affronter -> *Sun Li (Maître Li)* -> ... <- utilisez dragon des tempêtes et la forme démon équin ...

cinématique de fin avec apparition du dragon de l'eau de nouveau incarné ... de retour dans la cité impériale, la foule vous acclame

affichage de votre devenir, de celui de chacun de vos alliés et ... du seigneur Roderick !

## \*\*\*\*\* BILAN DE LA PARTIE \*\*\*\*\*

quêtes non terminées : la division d'or de l'arène de la cité impériale -> rappel : a finir avant d'aller au palais impérial / la paume de fer -> manque 1 parchemin / la vipère -> manque 1 parchemin

concernant les documents dénommés configuration de ... -> suite recherches sur internet, ils seraient liés à des quêtes données par Kang, votre pilote mécanicien d'aéronef, si c'est bien le cas, j'ai totalement raté les dialogues s'y afférant (sic)

je n'ai pas utilisé des dégâts de chi, de la concentration, de la parade et des harmonies -> tout en esquive avec les sauts + combo attaques <Bouton gauche> / attaques de zone avec le style bâton / soin de Chi

si c'était à refaire, je développerai moins le style éclat de glace (le lancement à distance par <Bouton droit> est lent) et augmenterai les styles démon équin et golem de jade

les données juste avant le dernier combat -> <https://www.youtube.com/watch?v=7S3W67Y60uc>

prise en main du jeu (début de partie) -> 5 h 00

durée estimée + rédaction du document -> 61 h 45

je n'ai pas (ref)ait de mission de la libellule céleste via les mini jeux ...

## \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

### les défauts du jeu

la suppression des sauvegardes ne fonctionne pas toujours ?

absence de phase de repos et de nourriture

contrôle clavier souris -> au lancement de la partie, systématiquement, si vous avez sélectionné <Bouton 3> pour le soin de Chi, il sera supprimé

la <touche> pour la carte concerne la mini carte - il n'y en a pas pour la carte complète

il arrive d'être coincé dans les décors <- repassez par le menu principal ou bien quittez et relancez le jeu

il aurait été judicieux d'afficher le score des compétences de persuasion dans les dialogues

votre *allié* est systématiquement totalement régénéré après un combat, vous non -> c'est absurde

pouvoir changer d'*allié* n'importe quand est certes pratique, mais totalement irréaliste - les *alliés inactifs* sont regroupés par ailleurs, un peu de marche à pieds, ça ne mange pas de pain !

durant une confrontation, une bulle invisible se forme rendant toute fuite impossible - vous combattez donc dans un espace clos -> totalement idiot et (très) pénalisant

quelques incohérences de situation

### les qualités du jeu

voix en Français

aucun crash - temps de chargement bon

le game play est bon - l'affichage d'une courte description des possibilités de chaque style en combat (*ce que fait chaque <bouton> - consommation automatique de chi ou de concentration, immunités etc.*) aurait été grandement appréciée

pour une fois, l'inventaire n'est pas trop disproportionné

quelques énigmes sympathiques apportent un contenu différencié

la grande histoire est bonne - le monde asiatique, de type médiéval fantastique dans lequel elle se déroule, est bien rendu - l'immersion est immédiate - les petites histoires sont elles bien diversifiées

les dialogues, parfois complexe à suivre, sont très bons - leur archivage partiel est utile

il y a là un énorme travail rédactionnel - idem pour les cinématiques personnalisées

le RP est sublimé - la rejouabilité est bonne

**Jade Empire Special Edition** est un très bon titre